COMANDO G

El clásico revive.

COMPRAR A TRAVÉS DE LOS CATÁLOGOS AMERICANOS.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURES

¿La última gran saga de Shueisha?

MAMORU OSHII

EL REY DEL ANIMÉ

DESDE SPIDERMAN A X-MEN: COMIC-BOOKS A LA JAPONESA.

RESEÑAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DEL SALÓN DEL CÓMIC.

¡ESPECIAL AUTORES ESPAÑOLES!

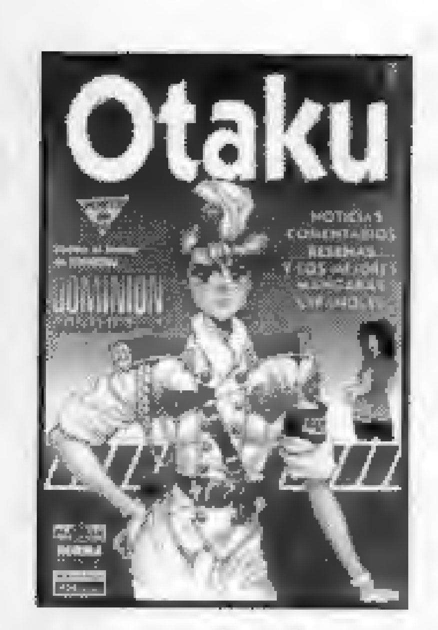
TE LO CONTAMOS TODO SOBRE LA LEYENDA VIVIENTE DEL ANIMÉ:

GUNDAM

MANGA
NORMA Editorial
Nº ONCE
REVISTA MENSUAL
375 ptas.

SAMURAI
Ediciones

V.I.C.E. SPECIAL



¡Nos vamos! Sí, oís bien. Ahora deben asaltaros un montón de preguntas... ¿tan poco vende? ¿han tenido problemas? ¿cierra la editorial? Nooooo, nada de eso. Las razones que han llevado a tomar la decisión de cerrar la revista son varias, y muy sencillas de comprender para un profesional, aunque posiblemente no tanto para vosotros.

Para empezar, digamos que **OTAKU** se creó con la perspectiva de promocionar los mangas de esta editorial y establecer un lazo de unión con los lectores (como ya se dijo en esta misma página del primer número). El caso es que, o incluyes elementos comerciales o no vendes los ejemplares, y al final te encuentras con que te fijas tanto en publicar lo de todos los demás que descuidas tu propia cosecha. ¿Esto qué quiere decir? Que al final hemos creado una revista como **NEKO**, como **KAME**, como **MANGAZONE**... y ése no era nuestro objetivo, no queríamos entrar en esa competencia, no queríamos crear una revista de información GENERAL de manga, eso ya lo hacen ellos, y muy bien.

Después podríamos decir que la Redacción no tiene la estructura necesaria para llevar a cabo esta tarea. Ni nuestro coordinador/grafista, ni la correctora, ni el laboratorio, ni nadie, realiza lo que podríamos llamar una buena y completa labor con **OTAKU**, principalmente, porque sus obligaciones primordiales en la editorial son otras, y llega un punto en que por elaborar la revista se descuidan otros aspectos editoriales y se acaba desarrollando un producto con nervios, prisas y sin los elementos que debería tener. Sí, a vosotros os gusta la revista, pero creednos cuando os decimos que ni de lejos es como nos gustaría que hubiera sido, y a cada número intentábamos mejorarla para alcanzar ese punto de madurez deseado. Ahora nos diréis que se trata de coger un poco más de personal y asunto arreglado. Ese no es el problema, no queremos hacer una revista de información, las editoriales no tienen esa tradición, y preferimos que desarrollen esta tarea la gente que ya lo está haciendo en nuestro país, y a los que deseamos mucha suerte.

OTAKU cierra, pero seguramente dentro de poco veréis nacer una nueva publicación, eso sí, dedicada exclusivamente a promocionar los nuevos títulos de **NORMA Editorial** y abierta al mundo del cómic. En este último número no hay reportajes especiales, ni despedidas de los colaboradores ni nada de eso, ha sido una decisión tan repentina que no nos ha dado tiempo ni a elaborar algo especial. Eso sí, hemos pedido a todos los dibujantes que han pasado por la publicación que realizaran dos páginas de lo que quisieran, y ahí tenéis el resultado.

Eso es todo amigos, estamos orgullosos de haber logrado tirar adelante la publicación, contra viento y marea, y de haber obtenido un cupo de lectores incondicionales que, a buen seguro, hubieran hecho que la revista perdurara durante varias temporadas más. A todos los lectores, y a todos los que han hecho posible que este proyecto saliera adelante: GRACIAS.

La Redacción

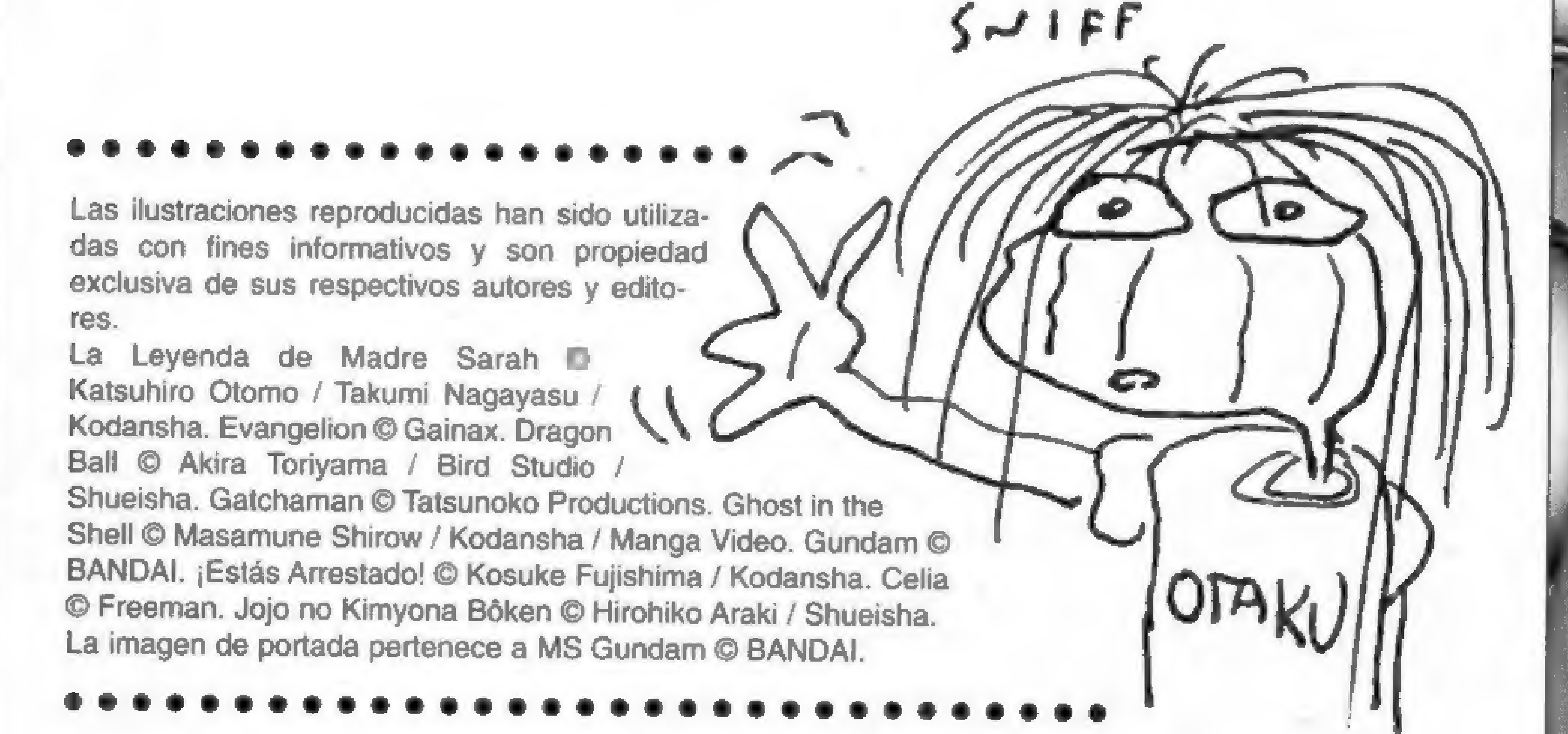
NOTA DEL EDITOR

Siempre hemos apoyado a jóvenes autores. Si ahora no lo estamos haciendo es porque no queremos parecernos a los que nunca lo hicieron y ahora se están precipitando, preferimos seguir trabajando a nuestro aire, como siempre. Ya está bien que por fin inviertan unos cuantos duros, tiempo y esfuerzo en autores nuevos, pero sin darles prisa y analizando qué futuro les espera. Tanto nosotros como otros editores ya llevamos muchos años librando esta batalla en el mercado, y ya les tocaba a los demás.

Y algo más: esto no es Japón. Para mangas buenos ya están los de los japoneses. A ellos no creo que se les ocurra meterse a toreros. Hagamos cómic autóctono y si tiene influencias, bienvenidas sean, pero no imitemos a nadie, porque siempre serán eso... imitaciones.

Sumario

2.- Noticias
5.- Norma Correo
6.- Opinión
7.- Gatchaman
8.- Mamoru Oshii
11.- Salón del Cómic
12.- Otaku Chronicles
14.- Dossier MS Gundam
22.- Reseñas manga
28.- Hisorieta Roger Ibáñez
30.- Vídeo: ¡Estás Arrestado!
32.- Nuevos Nombres: Celia
33.- Fanzinerosos
34.- Historieta: David Ramírez
36.- Jojo Kimyona Boken
38.- El Musical: Lamu
40.- Historieta: Carlos J. Olivares
42.- Modelismo: Naves
43.- Rincon X
44.- Historieta: J. M. Reyes
45.- Historieta: Mateo Guerrero
46.- Lectores
48.- Zona HK



Director: Rafael Martínez. Coordinación y Maquetación: Óscar Valiente. Redacción: Isidro Sánchez y Olinda Cordukes. Producción: Flor Castellanos y Marià Martí. Colaboradores: José Nonell, Mikel Patón, Jordi Sierra, Ryu Ramos, Lázaro Muñoz, David "D", J. J. J. Castaña, Esteban Canalejo, Kenji Akatora, Tomás Pardo, Miguel A. Martín y Manuel Guerrero.
Gracias a todos los que habéis hecho posible estos 11 números de Otaku.

OTAKU nº11. Junio 1996. Publicación mensual de NORMA Editorial, S. A. Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona. Tel. (93) 232 62 12. Fax int. (343) 231 26 99. El resto de material es © 1996 NORMA Editorial, S. A. Todos los derechos reservados. Depósito legal: B-29914-95. Printed in Spain.

¡ADIOS!

NACIONAL

⚡ **Ana María Meca**, hasta ahora coordinadora de **Camaleón Ediciones**, ha pasado a formar parte del equipo de **Planeta** en categoría de editora de los mangas, tarea que antes desempeñaba **Juanjo Sarto**. Sin duda, la línea de mangas de **Planeta** sufrirá un buen y refrescante lavado de cara. Felicidades.

⚡ Aunque **Otaku** cierra sus puertas definitivamente, ya se está elaborando una nueva publicación, cuyo nombre está todavía por confirmar, que recogerá información sobre las publicaciones de **NORMA Editorial**, entrevistas a autores, checklist, etc. Esta nueva revista nacerá después del verano, y su único fin será el de mantener informados a los asiduos de las publicaciones de esta casa.

⚡ **Super Manga**, el suplemento de la revista **Super Juegos**, ha muerto para dejar paso a **Japanmanía**. El nuevo suplemento, aparecido en el mes de mayo, incorpora también secciones de videojuegos japoneses, y cambia su formato a tamaño folio y 34 páginas a todo color.

⚡ Del 6 al 12 de octubre se celebrará el **XXI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias**, en el que se entregan los **Premios Haxtur**. Para obtener más información podéis dirigiros al número de teléfono y fax (98) 535 19 63 o a la dirección Apdo. Correos 461, Gijón. Falta mucho tiempo, así que ya podéis ir señalando el calendario.

⚡ Siguiendo con eventos, del 15 al 19 de julio se celebra un interesante curso de verano en Jarandilla de la Vera, organizado por la Universidad Internacional Iberoamericana. El título de estas jornadas es **100 años de narrativa dibujada**, y contará con la presencia de importantes nombres del medio como **Antonio Martín, Alfonso Font, Hervi, Krahn, Fernando de Felipe, Ana Miralles** o **Rafael Martínez**, además de muchos otros. También se han programado 3 exposiciones y un ciclo cinematográfico. Más información en CEXECI, teléfonos (924) 24 25 00 / (927) 21 48 18.

⚡ Aunque la noticia no está confirmada, la revista **Shonen Mangazine** de **Planeta** cerrará este verano debido, exclusivamente, al bajo nivel de ventas. La mayor incógnita que se presenta ahora para sus lectores es qué sucederá con los títulos serializados, después de jurar y perjurar que no se recopilarían en volúmenes. El mosqueo está servido.

⚡ **La Leyenda de Madre Sarah**, editado por **NORMA Editorial**, merece un hueco en esta sección por dos motivos. El primero es que se ha convertido en todo un éxito de ventas en contra de los pronósticos, pues aunque se esperaba que la colección funcionara bien, no se auguraba tal reacción de los lectores. El segundo es que la serie sufrirá una parada a partir del quinto número (de los 6 totales) debido a un problema con los materiales ajeno a la editorial. Básicamente se trata de que todas las ediciones europeas han contratado el material de reproducción con la norteamericana **Dark Horse**, y ésta ha decidido no publicar el tercer volumen japonés (los números 5 y 6 españoles) hasta el año que viene. **NORMA Editorial** ya está buscando una solución para continuar la colección, y se compromete a proseguir con ella y concluirla antes de fin de año.

⚡ A **1.000 Editions** le está funcionando muy bien su línea de posters de manga, y buena prueba de ello es la nueva tanda de láminas de **Sailor Moon** que están preparando. La razón de haber escogido esta serie para sus nuevos posters no es otra que el tirón que está obteniendo el título de **Naoko Takeuchi** en Estados Unidos, ya que no hay que olvidar que el mercado norteamericano es uno de los más importantes para esta empresa, que vende sus láminas en todo el mundo.

⚡ **NORMA Comics Sabadell**, una de las franquicias de esta cadena de librerías, ya dispone de página WEB en **Internet**, por iniciativa propia. Podéis acceder a ella en la dirección **http://www.intrecom.es/norma/**
En ella podréis comprar comics por correo, dejar vuestros datos para "mailearos" con otros otakus, acceder al top ten de ventas de la librería, comprar, vender y cambiar en un mercadillo, enteraros de todas las novedades y acceder a otros interesantes links. ¿A qué esperáis?

⚡ De repente, todas las novedades manga de **Planeta** llevan la indicación de portada "Sólo para adultos". Incluso el nº1 de **Gatsu: El guerrero negro**, que salió sin esta indicación, ha sido modificado después mediante una pegatina. Al parecer, todo esto se debe a un revuelo en la cúpula de esta editorial acerca de un artículo de prensa, en el cual se criticaba la edición de uno de sus mangas para adolescentes en los que aparecían escenas demasiado... calentitas.
Para que luego digan que el manga es cosa de niños.

Ogenki Clinic: La clínica del amor es el nuevo título erótico de **NORMA Editorial** destinado a sus lectores adultos. La colección gozará de una promoción especial que nunca se ha realizado con los mangas, pero que la editorial ya viene practicando desde hace tiempo con sus otros títulos europeos y americanos.

La serie, dibujada por **Haruka Inui**, constará de 18 números, publicados en volúmenes de 118 páginas / 750 ptas., y la primera entrega se ha fechado para el 25 de julio. **La promoción de salida consiste en los números 1 y 2 con una camiseta por 1.500 ptas.** **Ogenki Clinic** es todo un best-seller en Japón, con más de dos millones de copias vendidas de cada volumen, ha sido adaptado a animación y ya se ha publicado en Francia e Italia.

La serie combina erotismo y humor por igual, y refleja los casos de unos pacientes muy particulares en una clínica que resuelve problemas sexuales. Sin duda, **Ogenki Clinic** será uno de los títulos estrella de este año para los adultos amantes del cómic erótico.

NOTICIAS USA

Este mes comenzaremos con la triste noticia de dos series que se despiden de la televisión nipona, dichas series son: **Neon Genesis Evangelion** y **Fushigi Yugi**. La primera finaliza tras 26 episodios emitidos en TV y augura, según las últimas imágenes recibidas, un final nada bueno. Con el título fatídico de "The Day After" concluirá esta primera trama de la serie, en la cual su protagonista, **Shinji**, tendrá que enfrentarse en duelo final contra el **Angel 17**. Para los fans de dicha serie que tan poco tiempo han podido disfrutar, anunciamos la buena noticia de que seguirá en forma de OVAs de 30 minutos de duración ¿Seguirá el mismo argumento? ¿Quedará alguien vivo?...

Evangelion pasa de la antena al vídeo.

Por otra parte, la que no nos dejará el buen sabor de boca de seguir en OVA será **Fushigi Yugi**, que concluye con un total de 52 episodios emitidos en TV y resolviendo con buen fin toda la historia de amor y enfrentamientos de los protagonistas. Unas noticias verdaderamente tristes, ya que no habíamos hecho más que empezar a conocerlas aquí en nuestro país cuando ya han finalizado en Japón.

¡¡Ahora levantemos el ánimo y hablemos de las novedades!!, el verano está a la vuelta de la esquina y las producciones para este gran evento están empezando a llover de una forma inagotable. Son más de media docena de películas las que se han presentado como novedad inmediata, entre ellas están:

Tenchi Muyo, ésta es la primera película de esta popular serie de OVAs que está arrasando en Japón y en nuestro país. Con el subtítulo "In love" **Tenchi** se verá envuelto en una nueva aventura donde tendrá que demostrar su valor contra los entes de otra dimensión mucho más poderosos que él y que sus compañeros.

Hamelin no Violin, ésta es una producción adaptada del famoso cuento **El Flautista de Hamelin**, donde se le proporciona un nuevo enfoque a la historia y se la trata desde un punto de vista más aventurero.

Dragon Quest Gaiden -Roto no Monsho-. La producción ya ha dado sus primeras muestras, y aunque no esté bien decirlo, os confesaremos que personalmente esperábamos más tanto en animación como en diseño de personajes. Todo se sabrá cuando accedamos a su visionado.

Conocida recientemente en nuestro país gracias a su versión manga, **Crayon Shin-chan** estrena una nueva película con el nombre de **Hender land no boken**. Nuevos desastres y peligros amenazan al mundo civilizado gracias al pequeño **Shinnosuke**.

Lupin repite en la gran pantalla debido al éxito que tiene en Japón. Este nuevo largometraje se titula **Lupin, Sansei -Dead or Alive-** y nos muestra otra aventura del ladrón más famoso de todo el mundo.

Por último, tenemos a **Mahojin guru guru**, que debuta en el cine tras su paso por televisión. Una serie ambientada en un mundo medieval y contada en clave de humor.

En el apartado de OVAs, este mes también encontramos grandes novedades, tales como un nuevo OVA de **Ryu Knight** titulado **Shuo Taimayo Ryu Knight**. Se trata de una parodia de la serie con los personajes caracterizados en simpáticos SD (Super Deformed). Otras interesantes novedades son un par de OVAs que adaptan dos famosos videojuegos: **Panzer Dragon**, de la consola **Sega Saturn**, y **Toshinden**, de la **Play Station**.

Otra importante noticia a comentar dado el gran índice de seguidoras y seguidores de **Sailor Moon**, es el cambio de nombre que vuelve a sufrir la serie. Si recordamos, primero fue **Sailor Moon**, después vinieron **R, S** y **Super S**... pues ahora es: **Sailor Moon Sailor Star**, donde la pequeña **Bunny** se transforma en la preciosa **Sailor Eternal**, cambiando de "look" y con mayores poderes para luchar por el amor y la justicia.

Otra de las noticias relacionadas con **Sailor Moon** es la película especial que se acaba de estrenar, donde la protagonista era una sola guerrera: **Sailor Mercurio.**

Amy es la más popular entre las guerreras según las encuestas realizadas en Japón, y es por este motivo que se ha decidido que tenga una aventura en solitario, titulada **El primer amor de Amy**. Esta película vio la luz justo antes del primer film de **Sailor Moon Super S** y el argumento, tal y como indica el título, era una pequeña historia de amor entre **Amy** y un joven estudiante que conoce en un curso de ciencias.

NOTICIAS USA

Muy pocas novedades por parte de nuestros amigos yankies, pero todas buenas, destacan dos lanzamientos en vídeo que se han hecho esperar.

El primero de ellos es la famosa serie de **Rumiko Takahashi Maison Ikkoku** (conocida en nuestro país como **Juliet Je t'aime**). Tras el éxito del manga editado por **Viz**, ésta era la última obra animada que les quedaba por editar a los americanos. Las cintas tendrán una duración de 52 minutos y costarán 24, 95$.

El segundo lanzamiento en vídeo son los OVAs de **Hyper Doll**, del creador de **Moldiver**, **Shinpei Itoh**. Esta producción nos cuenta la historia de un par de androides del espacio exterior (chicas jóvenes con espectaculares trajes) que son enviadas para salvar la tierra de la destrucción.

Las primeras trading-cards americanas de Dragon Ball.

⚡ La primera serie de trading-cards "made in USA" ya ha llegado a España a través de los catálogos americanos. Se trata de una colección de 53 tarjetas (con 10 especiales) todas ellas cromadas y de buena calidad. La producción pertenece a **JPP / Amada**, y cada tarjeta hace referencia a un capítulo, con el título y el resumen del mismo al dorso. Ya anuncian nuevas series para dentro de muy poquito tiempo.... ¡**DB** invade USA!

NOTICIAS EUROPA

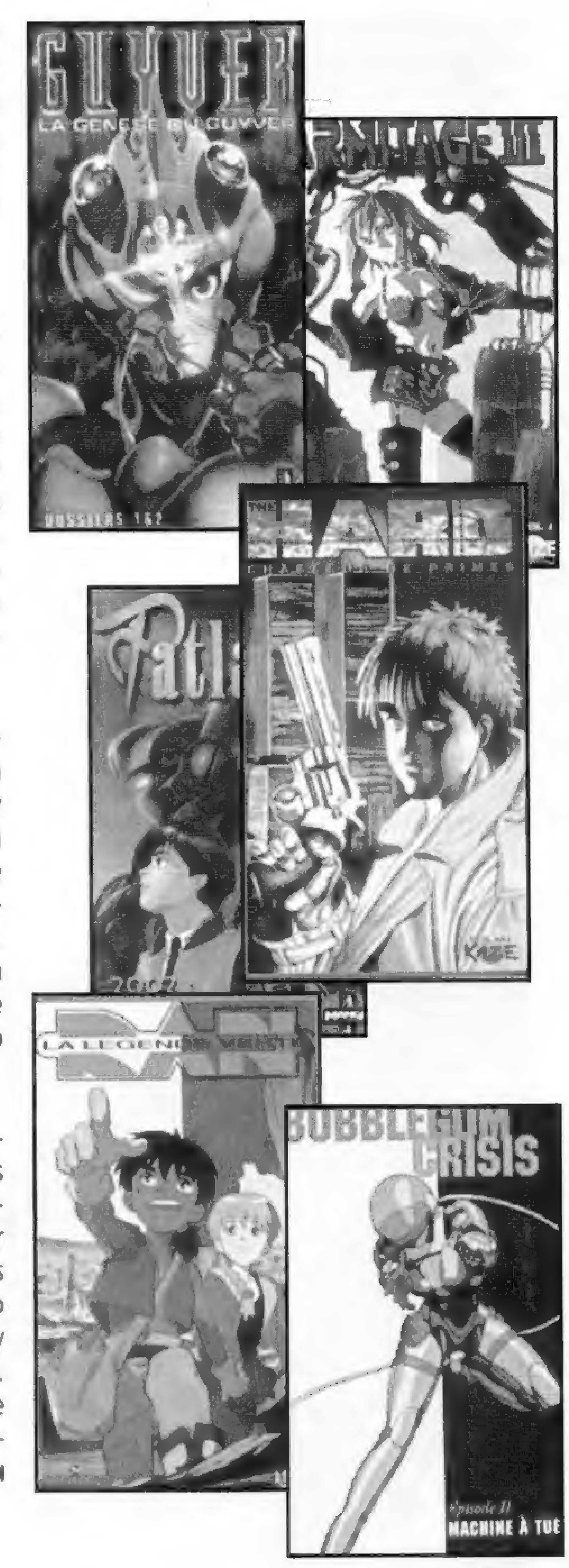
⚡ Respecto a las novedades europeas, nos centraremos en nuestro país vecino, Francia, donde las novedades llueven a gusto de todos (¡¡vaya suerte!!), veamos cuales son:
Actualmente es **Kaze Animation** la mayor productora de vídeos de animación, con la misma importancia que lo es **Manga Video** en nuestro país. El éxito de **Kaze Animation** la está llevando a sacar al mercado más de 10 títulos diferentes de animé al mes. Entre los más actuales destacan: **Moldiver, Armitage III, Green Legend Ran, Kishin Heidan, Yugen Kaisha** y próximamente **The Hakkenden** y **El Hazard**. Estaréis pensando que en muchos de los títulos les llevamos ventaja, pero al ritmo que van...

⚡ Seguro que ya sabíais lo aficionados que son los franceses a sacar al mercado las cintas de vídeo con dos o tres episodios por cinta de las series más exitosas, pues bien, tal y como pasó en Japón, también han tenido muchísimo éxito y la casa productora que ostenta los derechos (**AB Video**) se ha puesto a lanzar toda una avalancha de series: **Lamu, Le petit chief, Goldorak, Oliver y Benji, Patlabor, Dr Slump**... y así un largo etcétera. Esperemos que tarde o temprano se tome aquí esta fórmula, tal y como se hizo con **City Hunter**. ¿Qué os parecería comprar las series que ya no emiten por televisión?

⚡ Y seguimos con las reseñas de vídeo, la videográfica **AK Video** tiene programada para este mes la salida de la primera de tres cintas de la serie **Boku no Chikyu o mamotte**, que no es otra que el famoso shojo manga **Please Save my Earth**. La historia trata sobre un grupo de jóvenes que vienen de otros mundos, que mueren a causa de una extraña enfermedad. La única manera de seguir viviendo para ellos es reencarnarse en cuerpos humanos de la tierra.

⚡ Y no solamente de vídeo vive el francés, ya que ahora también se ha impuesto la moda del LD (Láser Disc), y es la casa **Shuriken Video** la que está apostando por este formato, ya que hace algunos meses inició su comercialización con el octavo film de DBZ. Ahora vuelven a la carga y sorprenden a propios y extraños con el cuarto film de **Saint Seiya** y la película de **Hokuto no Ken.**

⚡ Por último, y para seguir poniéndoos los dientes bien largos con nuestros amigos franceses, os diremos que a partir de ahora también pueden disfrutar de bandas sonoras originales editadas por empresas locales. En este momento ya se venden **Video Girl Ai, Cobra** y **Dragon Ball Z** (**We Gotta Power**). **Kaze** también se lanza a la edición de CDs, y en un principio van a comercializar todo el catálogo de **Pioneer**: **Tenchi Muyo!, Kishin Heidam, Moldiver**, etc.



MANGA NORMA EDITORIAL

PESADILLAS (Katsuhiro Otomo) Serie de 3 tomos.
☐ Colección completa . . . . 3.975 ptas.
☐ 1 (col. B/N, nº 14) . . . . 1.275 ptas.
☐ 2 (col. B/N, nº 17) . . . . c/u 1.350 ptas.
☐ 3 (col. B/N, nº 19) . . . . c/u 1.350 ptas.

DOMINION (Masamune Shirow)
Serie limitada de 5 números
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 . . . . c/u 350 ptas.
☐5 . . . . 290 ptas.

BLACK MAGIC (Masamune Shirow)
Serie limitada de 4 números
☐ Colección completa . . . . 1.520 ptas.
☐1 . . . . 395 ptas.
☐2 ☐3 ☐4 . . . . c/u 375 ptas.

VIDEO GIRL AI (Masakazu Katsura)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22
. . . . c/u 375 ptas.
☐23 ☐24☐25 ☐26 ☐27
. . . . c/u 395 ptas.

CITY HUNTER (Tsukasa Hojo)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20
. . . . c/u 375 ptas.
☐21 ☐22☐23 ☐24 ☐25
. . . . c/u 395 ptas.

ORANGE ROAD (Izumi Matsumoto)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20
. . . . c/u 375 ptas.
☐21 ☐22☐23 ☐24 ☐25
. . . . c/u 395 ptas.

BATEADORES (Mitsuru Adachi)
Serie limitada de 12 números
☐1 ☐2 ☐3. . . . . 425 ptas.
☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 . c/u 375 ptas.

SILENT MÖBIUS (Kia Asamiya)
Serie limitada de 12 números
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12
. . . . c/u 375 ptas

MÖBIUS KLEIN (Kia Asamiya)
Novela Gráfica
☐1 . . . . 1500 ptas.

ANGEL (U-Jin)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16. . . . . c/u 390 ptas

GAMMA (Yasuhito Yamamoto)
Serie limitada de 11 números.
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11. . . . . .
. . . . c/u 395 ptas

DARK ANGEL (Kia Asamiya)
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9. . . . c/u 395 ptas

VISIONARY (U-Jin)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12
☐13. . . . . c/u 125 ptas

OTAKU (Revista de información sobre manga)
☐1 ☐2. . . . . c/u 250 ptas
☐3 . . . . 275 ptas
☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 . . . . c/u 375 ptas

BUBBLEGUM CRISIS (Adam Warren)
Serie limitada de 2 números
☐ Colección completa . . . . 990 ptas

RIOT (Satoshi Shiki)
Novela Gráfica
☐1 ☐2. . . . . c/u 1.800 ptas

ELEMENTALORS (Takeshi Okazaki)
Novela Gráfica.
☐1 ☐2 . . . . 1.500 ptas

LOS MONSTRUOS DE SHANG-HAI (Takuhito Kusanagi)
Novela Gráfica
☐1. . . . . 1.500 ptas

U-JEUNE (U-Jin)
Libro de Ilustraciones
☐1. . . . . 3.900 ptas

VIDEO MANGA FILMS

☐ DOMINION/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ UROTSUKIDOJI/ 1:
La leyenda del señor del mal ....1.995 ptas.
☐ UROTSUKIDOJI/ 2:
La matriz del demonio ....1.995 ptas.
☐ EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE...1.995 ptas.
☐ WICKED CITY ....1.995 ptas.
☐ VENUS WARS/ 1 ....1.995 ptas.
☐ DOOMED MEGAPOLIS/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u 1.995 ptas.
☐ 3X3 OJOS/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u 1.995 ptas.
☐ JUDGE: El juez de las tinieblas ....1.995 ptas.
☐ ULTIMATE TEACHER ....1.995 ptas.
☐ ALITA: Ángel de Combate ....1.995 ptas.
☐ LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN/
☐ 1 ☐ 2..c/u 1.995 ptas.
☐ 3 ....2.495 ptas.
☐ PROYECTO A-KO
☐1 ☐2 ☐3..1.995 ptas.
☐ RG VEDA ....1.995 ptas.
☐ ODÍN ....1.995 ptas.
☐ RUMIKO/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐3 - ☐4 ....c/u 1.995 ptas.
☐ GOLGO 13: El profesional ....1.995 ptas.
☐ LENSMAN ....1.995 ptas.
☐ ROUJIN Z ....1.995 ptas.
☐ APPLESEED ....1.995 ptas.
☐ EL VIENTO DE AMNESIA ....1.995 ptas.
☐ DOOMED MEGALOPOLIS ☐ 3 - ☐4....c/u 1.995 ptas.
☐ DANGAIOH ....2.995 ptas.
☐ TOKYO BABYLON/ 1...................................2.495 ptas.
☐ TOKYO BABYLON/ 2...................................1.995 ptas.
☐ NINJA SCROLL...1.995 ptas.
☐ ROYAL SPACE FORCE ....2.995 ptas.
☐ PATLABOR...2.995 ptas.
☐ MACROSS PLUS ....1.995 ptas.
☐ DEVIL MAN/ 1 ....2.995 ptas.
☐ DEVIL MAN/ 2 ....1.995 ptas.
☐ LA LEYENDA DE LOS CUATRO REYES
☐1 ☐2 ☐3 ....c/u 2.495 ptas.
☐ SPACE ADVENTURE COBRA ....2.995 ptas.
☐ GUYVER - DATA 1 ....1.495 ptas.
☐ STREET FIGHTER II
(La Película de Animación)..............................2.995 ptas.
☐ NEW DOMINION ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ....c/u 1.495 ptas.
☐ PATLABOR 2 ....2.995 ptas.

VIDEO ANIME VIDEO

☐ ♦ DRAGON BALL/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐ 3 .c/u. 1.995 ptas.
☐ ♦ DRAGON BALL Z/ 4:
Garlick junior inmortal ....1.995 ptas.
☐ DRAGON BALL Z:
Números del 5 al 13...............................c/u 1.995 ptas.
☐ DRAGON BALL Z/ 14:
Un futuro diferente : Gohan y Trunks...............1.995 ptas.
☐ MACROSS II/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐ 3 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ ROBOT CARNIVAL ....1.995 ptas.
☐ LOS CABALLEROS DEL ZODIACO ....1.995 ptas.
☐ PACK BUBBLEGUM CRISIS (1, 2 y 3) ....2.995 ptas.
☐ KIMAGURE ORANGE ROAD:
Una difícil elección ....1.995 ptas.
☐ NADIA ....1.995 ptas.
☐ RANMA 1/2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ PORCO ROSSO ....2.995 ptas.
☐ MI VECINO TOTORO ....2.995 ptas.
☐ THE COCKPIT ....2.995 ptas.
☐ OH! MY GODESS ....2.995 ptas.
☐ OH! MY GODESS/2 ....1.995 ptas.
☐ OH! MY GODESS Especial. ....1.995 ptas.
☐ LUPIN III..2.995 ptas.
☐ RECORD OF LODOSS WAR/1......................2.995 ptas.
☐ RECORD OF LODOSS WAR
☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6..........................c/u.1.995 ptas.
☐ AKIRA ....1.995 ptas.
☐ RANMA 1/2 (Gran golpe en Nekonron) ....2.495 ptas.
☐ YOHKO, THE DEVIL HUNTER ....2.495 ptas.

VIDEO STRONG VIDEO

☐ PACK TETSUO (1 y 2) ....2.995 ptas.
☐ ROBOCOP/ ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6.................c/u. 1.995 ptas.
☐ BRAINDEAD..1.995 ptas.
☐ VIOLENT COP...1.995 ptas.
☐ MORTAL ZOMBIE ....1.995 ptas.
☐ LEPRECHAUN: La noche del duende ....1.995 ptas.
☐ HONG KONG WAR..2.995 ptas.
☐ GODZILLA contra KING GHIDORAH...........1.995 ptas.
☐ GODZILLA contra MOTHRA.........................1.995 ptas.
☐ GUNHED...1.995 ptas.
☐ NEKROMANTIK ☐ 1 ☐ 2 (V.O.S.E.).......c/u 2.995 ptas.
☐ SONATINE ....2.995 ptas.
☐ BOILING POINT ....2.995 ptas.
☐ LAS AVENTURAS SECRETAS DE TOM THUMB 1.995 ptas.
☐ EL REY DE LA MUERTE (V.O.S.E.).............2.995 ptas.
☐ JUSTINO (Un asesino de la tercera edad) ...2.995 ptas.

☐ A BETTER TOMORROW.............................2.995 ptas.
☐ HARD BOILED ....2.995 ptas.
☐ NIGHT OF THE GHOULS (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ PLAN 9 OF THE OUTER SPACE (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ JAIL BAIT (V.O.S.)...2.495 ptas.
☐ BRIDE OF THE MONSTER (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ GLEND OR GLENDA (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ SINISTER URGE (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ MARRIED TOO YOUNG (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ UN LADRÓN ES SIEMPRE UN LADRÓN....2.995 ptas.

MADE IN HONG KONG

☐ TOP FIGHTER ....2.995 ptas.
☐ ÉRASE UNA VEZ EN CHINA ....2.995 ptas.
☐ SEX AND ZEN ....2.995 ptas.
☐ ISLA DE FUEGO ....2.995 ptas.
☐ HUIDA DEL BURDEL ....2.995 ptas.
☐ HONG KONG CINEMA ....1.995 ptas.

PIONEER

☐ **MOLDIVER** ☐ 1 ☐ 2..............................c/u. 2.495 ptas.
☐ **TENCHI MUYO!** ☐ 1 ☐ 2 ....c/u. 2.495 ptas.
☐ **GREEN LEGEND RAN** ☐ ☐ 2 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ KISHIN HEIDAN ☐ 1 ☐ 2............................2.495 ptas.

CARTOONIA

☐ **UROTSUKIDOJI III**
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ....c/u 2.495 ptas.
☐ **DOUBLE DRAGON**...1.995 ptas.
☐ **CITY HUNTER** ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ....c/u 1.995 ptas.
☐ **EL GIGOLO** ....1.995 ptas.
☐ **ARION** ....2.995 ptas.
☐ **GREY**...2.995 ptas.
☐ **HÉROES EN LA GALAXIA**...........................2.495 ptas.
☐ **LOVE CITY** ....2.995 ptas.
☐ **DIGITAL DEVIL STORY** ....2.495 ptas.
☐ **DEVIL ROBOT** ....2.495 ptas.
☐ **KAMASUTRA**...2.495 ptas.

Las compras superiores a 5.000 ptas. recibirán como regalo una camiseta de NORMA Comics/Daniel Torres, CORTO MALTÉS/Hugo Pratt o SIN CITY/Frank Miller a escoger.

☐ Adjunto talón nominativo (NORMA Editorial, S.A.)
☐ Adjunto comprobante del ingreso en la cta. de NORMA Editorial, S.A. nº 5.062.225 de la Caja Postal.
☐ Sellos nuevos de correo (20, 25, 50, 100, 200 y 500 ptas.). Sólo en la compra de productos editados por NORMA Editorial. No se aceptan sellos por un importe inferior a 20 ptas.

- ▼ No se admiten talones extranjeros por un importe inferior a 5.000 ptas.
- ▼ Marca con una X las casillas correspondientes.
- ▼ Añadir 300 ptas. por gastos de envío por correo certificado.
- ▼ No se sirve contra reembolso.
- ▼ Pedidos mínimos extranjero: 15.000 ptas. (portes pagados)
- ▼ Los precios de venta llevan incluido el IVA.
- ▼ Recomendamos el envío de los sellos por "CARTA CERTIFICADA")

c/u: cada unidad. / ♦ También disponible en catalán.

ESTE BOLETÍN ANULA A LOS ANTERIORES
Consultas y reclamaciones de 3 a 7 de la tarde (no se aceptarán pedidos ni suscripciones por teléfono). Para cualquier reclamación, indicar el nº de certificado.

Nombre ....
Dirección ....
Población...
Boletín correspondiente a la revista ....

NORMA Editorial S. A.
Passeig de Sant Joan, 7 baixos - 08010 Barcelona
Tel. (93) 265 78 17 - Fax (93) 231 95 87

Òscar Valiente
Revista OTAKU
NORMA EDITORIAL

Barcelona, 13 de Mayo de 1996

Apreciado Óscar:

Dada la magnitud de las acusaciones que contra mi persona vertiste en el último número de OTAKU, estimo conveniente que publiques la réplica adjunta.
Espero y deseo que ni Tele-5, ni la productora de Pepe Navarro, ni Grupo Zeta (este último, por tu afirmación de que hemos plagiado una lista de episodios (!) en un número anterior de OTAKU), acaben interponiendo una demanda por libelo contra tí o tu empresa. Quiero que sepas que yo, por mi cuenta, no pienso emprender ninguna acción legal, porque estimo que eres demasiado joven e inexperto como para saber realmente lo que haces (algo que también le achaco a Riera). Por supuesto, si las empresas mencionadas me piden consejo, les recomendaré que se mantengan en mi postura, pero si reincides, daré luz verde a la vía jurídica.
Con todo, desearía que no te sintieras en absoluto coartado a la hora de ponerte en contacto conmigo para lo que estimes necesario. A pesar de lo que crees, o de lo que te han hecho creer, no soy en absoluto rencoroso.
Recibe un cordial saludo.

Jesús Manuel Montané

En el pasado número de **Otaku** publicábamos un texto acerca del reportaje emitido en el programa **Esta noche cruzamos el Mississippi**, de **Tele 5**. Como invitábamos a **Montané** a que expusiera su versión de lo que ha pasado, aquí tenemos su carta, que publicamos en esta página. Éste es el último número de **Otaku**, así que no vamos a escribir la contrarréplica porque él no podría contrarreplicarnos a nosotros (uff).
Los que visteis el programa, tendréis una idea bastante clara de todo este asunto, y los que no, la vais a tener después de leer esta carta (sobre todo si habéis visto el trabajo de este hombre en **Super Juegos**).
Sólo nos queda felicitar a **Montané** por su empeño en proteger "la maduración psíquica de las/los menores españoles" y darle las gracias por no encarcelar a los redactores de esta revista. También queremos agradecerle el mostrar la realidad sobre **Óscar Valiente** y **Jorge Riera**, creíamos que eran JASP y resulta que no. Definitivamente, los otakus y todos los padres españoles están en deuda con **Jesús Manuel Montané**.
P.D.: Señores del sector, ¿por qué se empeñan todos en perseguirle si es un trozo de pan?

¿ARREPENTIRME? ¿YO?

Queridos redactores (y coro) de **OTAKU**: de haber imaginado lo que me iba a reir leyendo vuestras tonterias, no hubiérais publicado [redacted] "articulo" del mes pasado (también conocido como "Hay que matar a **Montané**" entre [redacted] gente del "sector"; definición de "sector" unas líneas más abajo).
Verás, **Óscar**, y me dirijo a ti porque eres la única cabeza visible entre las muchas que operan en mi contra. Tu texto está plagado de inexactitudes, ataques, mentiras y calumnias que van de lo ligero a lo punible. Hay dos muy graves:

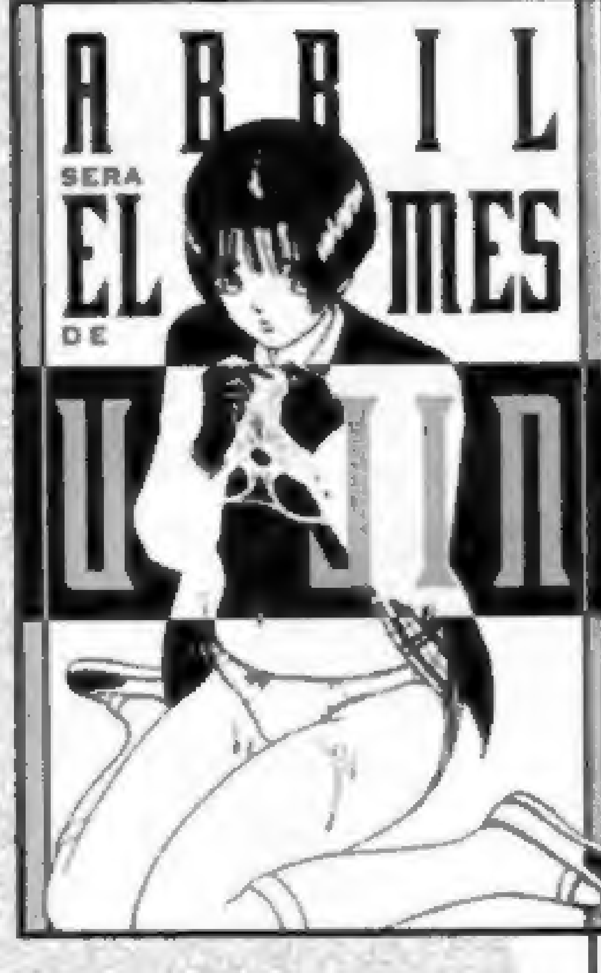
1) Me acusas (también al programa de **Pepe Navarro** y a su productora, lo que es peor) de **falsear** [redacted] secuencia del quiosco.
2) Centras tu discurso en una supuesta **animosidad** mía respecto a **KABUKI** y su director.

En cuanto [redacted] primer asunto, debo puntualizar varias cosas. La primera es que ni yo, ni ninguno de los reporteros a sueldo de **Pepe Navarro**, recolocamos las publicaciones en el quiosco donde rodamos. **KABUKI** estaba realmente entre los dos tebeos para niños que fueron mostrados, le pese a quien le pese (sobretodo, a quien practica la distribución indiscriminada). Por supuesto, y eso lo sabe cualquiera que haya visto [redacted] programa, los pasatiempos estaban en la columna contigua y no en la de **KABUKI** (¿una simple equivocación por tu parte, **Óscar**, o algo más?). También, increiblemente, aseguras que le quitamos el plástico al número que mostramos en la secuencia, con la finalidad de que pareciera que así se vendía en los quioscos. ¿Cómo pudiste verlo con tanto detalle? ¿Es tu televisor un milagro tecnológico que te permite "entrar" en la imagen y ver lo que no se puede ver (celofán transparente a cuatro metros de distancia)? Por otra parte, tu comentario respecto a que no habían otros tebeos a su alrededor es igualmente falso, todo [redacted] mundo pudo verlo. ¿Puedo preguntarte a qué juegas? ¿Quizá intentas venderle tu deformada versión (e interesada) a quienes no estaban delante del televisor cuando se emitió [redacted] reportaje?
Pero lo que ya roza la aberración es tu **supuesta charla** con el quiosquero, en la que éste te asegura que todo fue un montaje nuestro. Chaval, yo no implicaría en tus mentiras a gente que ni siquiera conoces. Además... ¿Crees de verdad que hace falta "colar" un **KABUKI** en un quiosco? Si es así, empezaré a pensar que tienes un problema mental serio.
Pasemos a la siguiente cuestión. Lo que expresé en el programa fue, simplemente, lo que pienso. Es tristísimo que algunos editores no tengan ni escrúpulos a la hora de valerse de la pornografía para subir las ventas de sus publicaciones infantiles o juveniles... ni reparo en lamentarse de los ataques de las asociaciones de padres, del Defensor del Menor, o de uno mismo, hacia esas mismas prácticas. Y no estoy hablando de publicar a una japonesa ligera de ropa (¿a eso le llamas tú "pornografía", cuando se trata de **JAPANMANÍA**?), sino de actos brutalmente vejatorios contra la mujer que pueden, además, **condicionar la posterior maduración psíquica** del menor que los contempla.
Pero eso no puede ser cierto, claro, lo que ocurre [redacted] que soy muy "susceptible", he tenido un mal día y quiero hundir a **Riera**. Te falla tu **única** fuente de información (pura t.N.T.), amiguito... aunque acierta en una cosa: pillé un buen mosqueo cuando leí la crítica a **SUPER MANGA** en **KABUKI**. No por el tono cínico (perdón, de patio de colegio), que como bien dices es costumbre en los textos de **Riera**; más bien por su ánimo de representar al "sector". Ya sabes, todo el mundo piensa que lo que hago es una mierda, pero sólo el simpático director de **KABUKI** es capaz de decirlo en público
Lo primero que se me ocurre es que **Riera** tiene también muchos detractores, tantos como yo por lo menos, con la salvedad de que a mí nunca se me ha ocurrido utilizar **SUPER MANGA** o **JAPANMANÍA** para atacarle o convertirme en la -improbable- voz de un conglomerado de supuestas empresazas y empresitas. Eso ni es lícito, ni es profesional.
Más cosas. Resulta muy curioso que a alguien se le ocurra escribir un artículo como el del PAK, alguien del mundo real quiero decir, sin temer reacciones como las que ha suscitado. No me cabe ninguna duda: **Riera** nunca ha formado parte de este grupo y tampoco creo que vaya repartiendo palizas por la noche... pero eso no le exculpa de defender unos **postulados fascistas**, vertidos con demasiado candor por su parte, que pueden ser tomados como dogma de fe. Para que te puedas hacer una idea de la repercusión del texto de **Riera**, basta decir que el periódico **EL MUNDO** inició una investigación sobre el caso en Valencia con la ayuda de [redacted] policía local.
Por lo que respecta a tu insolente afirmación de que iba a arrepentirme de todo esto, tengo malas noticias para la afición: soy tan feliz desde mi paseito por el Mississipi, que dedico una hora diaria a practicar extasiantes danzas tribales. Y mantengo mi postura, el "sector" no puede sobornarme porque no me da de comer (y aunque sí lo hiciera, seguiría teniéndolo muuuuuy crudo).
Para terminar, quiero aplaudir tu sinceridad al admitir que no me conoces y reiterar lo ya dicho anteriormente en el caso de **Riera**: a mí nunca se me ocurriría descalificarte de forma tan burda y con tan pocos datos contrastados. Tampoco me atrevería a hablar de "dar una imagen penosa" en televisión, tratándose de ti.

Jesús Manuel Montané

"SECTOR": MUNDO IDEAL, POBLADO POR RAZAS MUY DIVERSAS, GOBERNADO POR UN SÓLO REY CON VARIAS CABEZAS. EN ÉL, SE HACEN TEBEOS Y REVISTAS SOBRE TEBEOS QUE LEE POCA GENTE.

Aquí tenéis unas muestras del trabajo de **Montané** para el **Grupo Z**, a través de sus revistas juveniles. Como véis, su afán por perseverar la integridad mental de las/los jóvenes no tiene límite. Esto sí es entretenimiento sano y no las publicaciones infantiles y juveniles de **NORMA**, **Glénat**, **La Cúpula** y compañía, como **Angel**, **Visionary**, **Kiss**, **Sueños**, **Sukebe**, etc. Que alguien le levante un monumento.



Izquierda: Makako, con guión de Montané. Arriba: Supermanga.

Texto de Super Manga nº6. Sobre U-Jin:

"Ahora que no nos lee nadie (bueno, espero que vuestros padres sigan mirando la tele...), ¿habéis visto alguna vez tías más imponentes que las de U-Jin? ¡Noooo! Mirad, es difícil definir exactamente lo que las diferencia de las demás. Hasta podríamos decir que son del montón, si nos ponemos en plan sesudo. Pero esas miradas, esas falditas.... ¡esos trajes de marinero! Y el color, que U-Jin aplica tan hábilmente desde su potente Mac... ¡Qué sonrosadas carnes, por Raito-Gobun! Además, hay tantas para escoger, tal variedad de tiernas adolescentes a las que amar, que nunca os aburriréis en el U-niverso. Palabrita.
Para terminar, os recomiendo un sano ejercicio: empapelad vuestras habitaciones con chicas-U. Nunca volveréis a tener una mala mañana."

Jesús M. Montané

GATCHAMAN

Probablemente los más veteranos recordéis una mítica serie de televisión conocida como **Comando G** (alias **La Batalla de los Planetas**). En esta serie, cinco jóvenes super-héroes se dedicaban a combatir el mal encarnado en una organización conocida como **Spectra**, saliendo las más de las veces victoriosos de mil batallas. Pues bien, dos apuntes: primero, esta serie se titulaba originalmente **Kagaku Ninjatai Gatchaman** (**El Equipo Ninja Científico Gatchaman**). Y segundo, la versión emitida en nuestro país constaba de una serie de capítulos "retocados" en los que se habían suprimido las escenas violentas (¿?), cambiando los diálogos e insertando unas animaciones en las que aparecían un robot y su fabuloso compañero perro-robot (¿?), cortesía de la censura americana. En fin, nada que ver con el original, y ya que estamos en ello demos un repaso a casi 25 años de **Gatchaman**.

A principios de los setenta, la productora **Tatsunoko**, con su fundador **Tatsuo Yoshida** (el creador de **Speed Racer**) al frente, buscaba crear una serie de éxito que les permitiera competir en el terreno de la televisión. Para este trabajo se emplearon todos los medios que tenían a su alcance y buena prueba de ello son los miembros de su staff creativo: el diseño de personajes y de mecha correspondieron al joven e innovador **Yoshikata Amano** (conocido más tarde por sus diseños para **Vampire Hunter D** y **Final Fantasy**) y el director de la serie fue **Hisayuki Toriumi**, junto a sus ayudantes **Satoshi Suyama** y **Akioshi Sakai**. Con la confianza puesta en este equipo creativo debutó en la pequeña pantalla (el 1 de octubre de 1972) la primera serie de **Gatchaman**.

A lo largo de 105 episodios, los autores nos contaron las aventuras de cinco extraños compañeros (**Ken** el águila, **Jun** el cisne, **Joe** el cóndor, **Ryu** el búho y **Jimpei** la golondrina) dirigidos por el **Dr. Nambu** de la Organización Internacional de la Ciencia (ISO), que luchan en el año 2001 contra una organización criminal conocida como los **Gallactor**, comandada por un alienígena llamado **Gobernador X** (que es en realidad una computadora proveniente de la estrella Selector de la Nebulosa de Andrómeda). Su objetivo es el de conquistar la Tierra, y para evitar tal objetivo se crea el grupo de defensa conocido como **Gatchaman**, cuya misión será la de encontrar la fortaleza principal de esta organización y evitar que los **Gallactor** se hagan con el nuevo combustible desarrollado por la ISO. Con su tecnología (desarrollada a partir de planos extraterrestres cedidos por razas que están en contra de los malvados habitantes de Selector), como la ultramoderna nave espacial **Phoenix**, nuestros jóvenes héroes lograrán llevar a cabo la misión gracias al sacrificio de **Joe,** que moriría heroicamente en un ataque suicida, una acción provocada por el terrible descubrimiento de que **Joe** tenía un tumor cerebral avanzado.

Después de dos años en antena, la serie dejó de emitirse el 29 de septiembre de 1974, las aventuras de **Ken** y compañía llegaron a su final dejando un buen sabor de boca a muchos espectadores. **Tatsunoko** había cumplido el objetivo de hacer una serie con fuerza y popularidad. Además, debido a la acogida recibida, en julio de 1977 **Gatchaman** visitaría los cines del país nipón con un film de 110 minutos que se convertiría en el enlace con la segunda parte de la serie que debutaría un año después en televisión. El estreno de esa segunda parte se hizo realidad el 1 de octubre de 1978. En esta secuela, los **Gatchaman** tenían que hacer, de nuevo, frente al malvado **Gobernador X**, que tras salvarse milagrosamente del ataque de **Joe** está ahora en un lugar del espacio, reorganizando su ejército. Para hacer frente a esta renovada amenaza, los **Gatchaman** contarán con un nuevo **Phoenix** y con la ayuda de un reaparecido **Joe**, salvado milagrosamente por un misterioso doctor y transformado en cyborg. Para esta segunda parte **Yoshida** contó con **Ippei Kuri** en el diseño de personajes (respetando el original de **Amano**) y con **Hiroshi Sasagawa** en la dirección. La serie llegó a estar un año en antena (hasta el 23 de septiembre de 1979), emitiéndose un total de 52 episodios.

Como último coletazo y para avivar el interés por la serie, los responsables de **Tatsunoko** decidieron producir una tercera parte que aparecería inmediatamente. Fue un mes después del fin de la segunda, el 7 de octubre del 79, cuando aparecía en la pequeña pantalla una nueva secuela con el título de **Kagaku Ninjatai Gatchaman F** ("F" de "Fighter"). Dentro de esta tercera entrega, la lucha contra el malvado **X** seguirá y sólo terminará cuando en un acto heróico, **Ken** sacrificará (definitivamente y para siempre) su vida por el bien de la Tierra. Un final trágico para una serie que cerraba brillantemente una trilogía épica. Sólo fueron 48 capítulos, finalizando su emisión un 29 de marzo de 1980. **Hiroshi Sasagawa** en la dirección y **Yoshikata Amano** en el diseño de personajes fueron los encargados de esta tercera entrega.

Como punto y final diremos que **Tatsunoko** ha vuelto a la carga con unos nuevos OVAs basados en las aventuras de los **Gatchaman** que entre finales de 1994 y principios del año pasado aparecieron en el mercado nipón con una buena acogida y con nuevos diseños de **Yoshikata Amano**.

Sebastián Moreno

Gatchaman

Gatchaman 2

Gatchaman F

Gatchaman (OVA)

MAMORU OSHII

Algunas de las mejores producciones de animé de los últimos quince años llevan la firma de un prolífico profesional que se ha ganado un lugar de honor dentro de la competitiva industria japonesa de la animación.
Como datos personales podemos apuntar que **Mamoru Oshii** nació el 8 de agosto de 1951 en la capital japonesa, Tokyo, y que es el menor de tres hermanos. En 1993 adquirió un "basset hound", un entrañable perro al que llamó **Gabriel** y que adora hasta el punto de dibujarlo en muchas de sus producciones. Influido por el cine y las series americanas de misterio y ciencia-ficción (como la mítica **Twilight Zone**), **Mamoru** rodaría varias películas en 16 mm tan sólo como puro entretenimiento. Pero no serían ni el cine ni la televisión el destino de **Oshii**, el animé (y más tarde el manga) marcaría la vida artística y profesional de este autor que colaboraría a los 26 años en su primera serie de animación.

1977-1980: ÉRASE UNA VEZ...

Un humilde comienzo en la industria profesional del animé era lo que le iban a deparar sus primeros trabajos. A mediados de 1977 "ficharía" por la veterana **Tatsunoko Productions**, compañía en la que iba a realizar sus primeros pinitos como profesional.
Sería pocos meses después de su ingreso, en septiembre del mismo año, cuando nuestro hombre debutaría como asistente en **Ippatsu Kantakun** (**Kanta el bateador**), una mediocre serie de televisión que pasaría sin pena ni gloria. Igual o menor fortuna tendrían sus dos siguientes participaciones, sería en sendas series de televisión: **Kagaku Ninjatai Gatchaman II** (más conocida como **La batalla de los planetas**) en 1978 y **Time Bokan Series-Zendaman**, esta última emitida entre 1979 y 1980. Su ingreso en **Tatsunoko** y la participación en estas tres series puede considerarse como una primera y lógica etapa de aprendizaje. Su posterior afiliación a las filas del ahora famoso **Studio Pierrot** se convertiría en la gran oportunidad para empezar a destacar dentro del mundo del animé.

1980-1984: Y CON EL OVA LLEGÓ LA CONFIRMACIÓN

Tal y como hemos señalado anteriormente, **Zendaman** se convertiría en su última colaboración para **Tatsunoko,** ya que en 1980 entraría a formar parte del **Studio Pierrot**, una compañía de animación que debutaba ese mismo año con **Nills no fushinaga tabi** (alias **Nills Holgerson**, ¿recordáis?). Esta serie narraba el viaje de redención al que era castigado el joven **Nills**, un aldeano que maltrataba constantemente a los animales hasta que un duende decidió convertirle en un diminuto ser para después obligarle a un "exilio" forzoso.

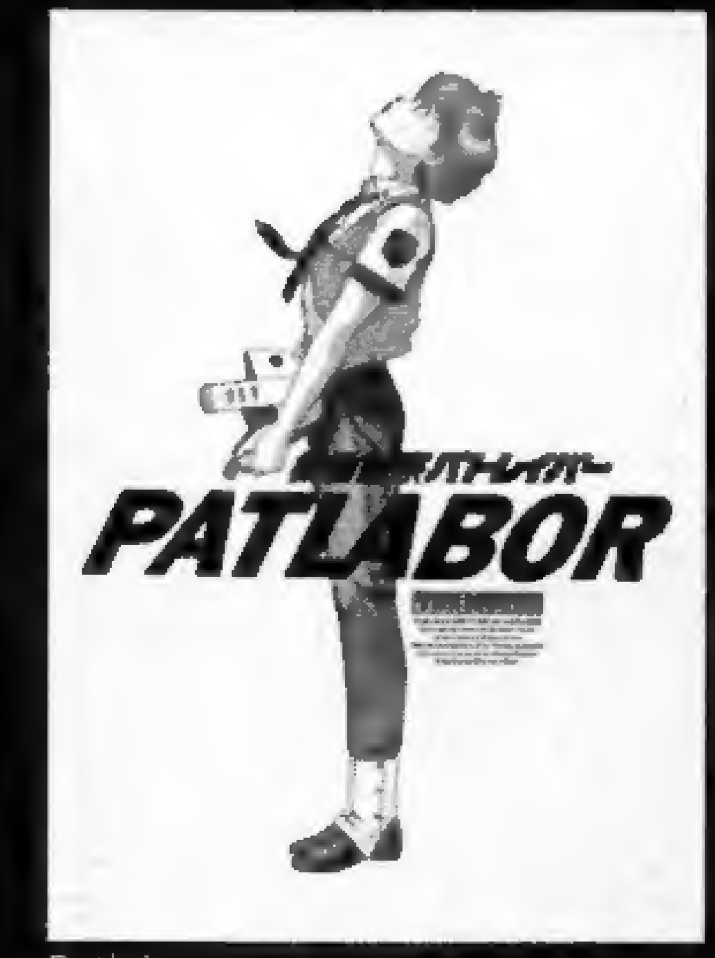
La combinación **Oshii-Pierrot** volvería a dar sus frutos en la adaptación animada de **Urusei Yatsura** (**Lamu** o **Lum** para los amigos) en donde nuestro prolífico autor trabajaría como asistente y/o guionista de al menos 38 episodios (de los 218 en total) y un capítulo especial. Durante las tres temporadas que estuvo conectado a **Lum**, pertenecientes a los años 1981 a 1984, **Mamoru** tuvo tiempo de participar en tres proyectos entre episodio y episodio.

El primero de ellos se traduciría en una colaboración en el, valga la redundancia, primer film dedicado a **Lum**: **Urusei Yatsura Only You**, un largometraje de 91 minutos que contaría con diseños de **Akemi Takada**. Pero la revolución vendría el 21 de diciembre de 1983, histórica fecha en la aparecería la primera producción de animé en el formato de venta directa: había nacido el OVA. Este primer lanzamiento animado en el mercado del vídeo respondería al nombre de **Dallos**, una mini-serie producida por el **Studio Pierrot** y que consta de cuatro capítulos más un episodio especial. Ésta sería la que puede considerarse como primera producción con el sello personal de **Mamoru Oshii**, una obra oscura e inquietante que, narrada con un cierto tono nostálgico, nos presenta a una futura Luna colonizada por humanos y oprimida por sus hermanos terráqueos. En un punto de máxima tensión, un grupo de revolucionarios colonos planta cara al gobierno terrestre y estalla un conato de guerra civil en

Lum: Only You

Lum: Beatiful Dreamer

Dallos



Patlabor

Patlabor 2

el que jugará un importante papel la misteriosa construcción extraterrestre enclavada en la Luna, una estación abandonada conocida como **Dallos**. Tras participar en este OVA (editado en nuestro país con el mismo nombre), muchos ojos de la industria del animé se volverían hacia **Mamoru Oshii**, un autor que ya empezaba a ser reconocido en los más altos círculos profesionales.

En 1984 volvería a trabajar en una película de **LUM**, y esta vez como guionista. El título en esta ocasión sería el de **URUSEI YATSURA BEAUTIFUL DREAMER**, un largometraje que se convertiría en la última colaboración con el **Studio Pierrot**, ya que a partir de 1985 pasaría a ser un free-lance del mundo del animé, escogiendo con cuidado los proyectos y abriendo una nueva etapa en su carrera profesional.

1985-1995: 10 AÑOS BRILLANDO EN EL FIRMAMENTO

En colaboración con el **Studio Dean**, **Oshii** afrontó su primer proyecto "libre" guionizando y dirigiendo un inquietante OVA que contaba con diseños del afamado **Yoshitaka Amano**. Pescadores cazando peces invisibles, una ciudad fantasmal, un ejército sin enemigos que combatir y un huevo perteneciente a un ángel... Éstos son algunos de los ingredientes que aparecen en **TENSHI NO TAMAGO** (**HUEVO DE ÁNGEL**), una producción que podemos "disfrutar" en castellano junto a unos insertos de imagen real y un espantoso montaje americano que se titulaba **IN THE AFTERMATH**. Ésta es la obra más personal y (con el respeto debido) paranoica de toda la carrera profesional de **Mamoru Oshii**.

Fruto de una nueva colaboración con el **Studio Dean**, aparecería en 1987 el OVA **TWILIGHT Q: MEIKYU BUKKEN FILE 538** (**CREPÚSCULO Q: EL CASO DEL LABERINTO, ARCHIVO 538**), en el que se cuentan las aventuras de un investigador privado que sigue las pesquisas de un extraño caso relacionado con la desaparición de varias personas en Tokyo.

Pero los platos fuertes de **Mamoru Oshii** como director llegarían a partir de 1988, cuando inicia su participación en varias entregas animadas de **PATLABOR**. Primero sería la dirección de los seis primeros OVAs de la policía móvil producidos por **Bandai** (entre abril y diciembre de 1988), para más tarde dirigir dos espléndidas películas (**PATLABOR** y **PATLABOR 2**, ambas disponibles de la mano de **Manga Video**).

Entre labor y labor, trabajaría en **GOSENZOSAMA BABANZAI!**, un divertido OVA producido en 1989.

MAMORU al HABLA

*Como se ha dicho anteriormente, el estreno de **GHOST IN THE SHELL** ha sido y está siendo todo un bombazo a nivel mundial. Una de las muchas entrevistas que ha concedido a raíz de este estreno es la publicada en la revista norteamericana **ANIMERICA** (Vol. 4, nº2), de la que hemos hecho los siguientes extractos:*

"el encargo de director de **GHOST IN THE SHELL** me llegó seis meses después de finalizar **PATLABOR 2** por parte de **Bandai Visual**, y no lo pensé demasiado."

"**Masamune Shirow** no se involucró de ninguna manera en la realización del film. Yo estudié mucho el manga, pero se puede decir que la película es exclusivamente un proyecto mío."

"me interesó llevar **GHOST IN THE SHELL** a la pantalla porque me gustó mucho la historia del manga. Además, tiene muchas cosas comunes con **PATLABOR 2**, como el cambio de los humanos a causa de las nuevas tecnologías, y yo deseaba seguir en esa línea."

"quise conocer a **Shirow** y hablar con él cuando se me encargó realizar la película. Le pedí que me dejara libertad para llevar su manga a mi mundo, a mi perspectiva, y no tuve problemas. Fue muy amable y me dijo que hiciera lo que quisiera."

sigue ▾

Ghost in the Shell

Samsara Naga, para Super Nintendo y Nintendo

Ghost in the Shell

Finalmente, en 1995, **Mamoru Oshii** abordaría uno de los proyectos más ambiciosos de su carrera: la dirección de **Ghost in the Shell**, una película basada en el homónimo manga de **Masamune Shirow**. Este largometraje fue uno de los acontecimientos de la industria de la animación de 1995, y en este año se va a convertir en uno de los lanzamientos más sonados en Europa y América.

Actualmente, **Oshii** está preparando varios proyectos y es posible que a lo largo de este año volvamos a oír hablar de nuevas producciones suyas.

MAMORU Y EL MANGA

Pero no sólo de animé ha vivido **Mamoru Oshii** y en más de una ocasión ha demostrado su buen hacer a la hora de trabajar para el 9º arte. De entre todas sus obras destacan dos mangas que brillan con luz propia: **Seraphim 266613336 Wings** y **Kerberos Panzer Cop**. La primera de ellas, serializada en la revista **Animage** desde abril de 1994, cuenta con dibujos de **Satoshi Kon** (el dibujante de **Regreso al mar** y **World Apartment Horror**) y nos traslada hasta un siglo XXI en el que **Mamoru** mezclaría varias de sus inquietudes y en el que volvería a tratar el tema de los ángeles.

Por su parte, **Kerberos Panzer Cop**, es la recreación de un Japón convertido en estado policial en el siglo XXI, un país dirigido por un gobierno totalitario y que emplea a unas fuerzas de choque (que tienen el mismo título que el manga) como solución desesperada para combatir el elevadísimo crimen. **Kamui Fujiwara** es el dibujante de este manga, serie con la que saltó a la fama para dibujar la excelente **Dragon Quest Retten**.

Otra de las obras destacadas de **Oshii** es **Todonotsumari** (que se trata de su primer guión para un manga), una crónica anti-bélica serializada en la revista **Animage** desde el año 1984.

EL MUNDO MULTIMEDIA

Como curiosidad, habría que destacar el hecho que supone la doble incursión que **Mamoru Oshii** ha realizado en el mundo de los videojuegos. En colaboración con la compañía **Victor**, el creador de **Tenshi no tamago** escribió el argumento para las dos primeras entregas de **Samsara Naga**, dos RPG que aparecieron para las consolas **Nintendo** y **Super Nintendo** (en 1990 y 1994, respectivamente).

Por otro lado, este inquieto autor también ha puesto su granito de arena en la industria cinematográfica al participar en dos films (obviando siempre sus realizaciones en 16 mm). Las películas en las que ha intervenido (siempre como guionista y director) son **Stray Dog: Kerberos Panzer Cop**, un largometraje basado en el manga antes mencionado, que fue estrenado en 1991, mientras que al año siguiente aparecería **Talking Heads**, otra película firmada por **Mamoru** y que presentaba como curiosidad la inclusión de varias escenas animadas. El film narraba la desaparición de un director de animación durante la realización de una película, y las peripecias de su suplente por acabar la producción y, a la vez, encontrar al desaparecido director.

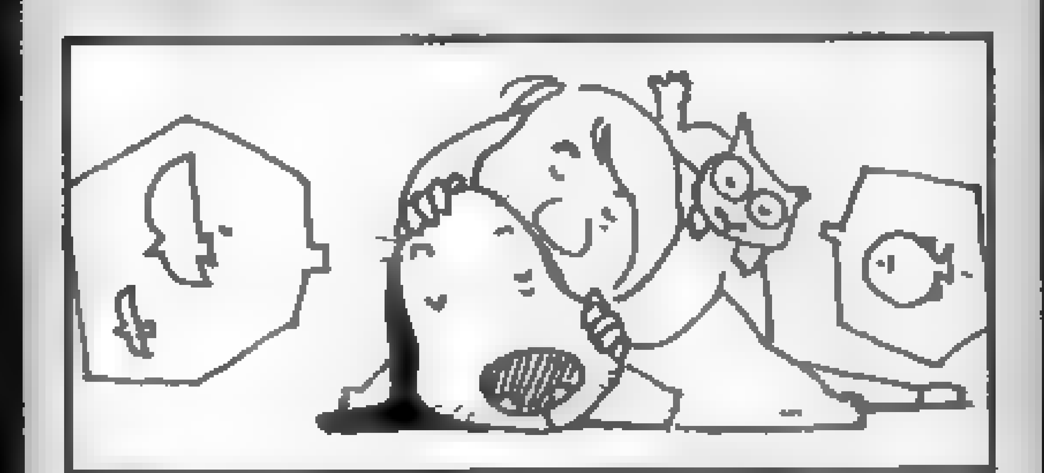
Ryu Ramos

Panzer Cops, la película

Talking Heads, secuencias reales y animadas

"cuando empiezo una nueva producción como **Ghost in the Shell**, primero me esfuerzo en crear el mundo en que se va a desarrollar la acción. Para crear este espacio ficticio me fijo en el mundo real actual."

"**Angel's Egg**, que se estrenó en 1985, ya contenía los elementos que más me intrigan: ruinas, museos, peces, pájaros, agua... y chicas."



"de pequeño me gustaba mucho la Biblia, e incluso estuve a punto de ingresar en un seminario. Por eso tomo muchas referencias suyas en mis producciones y desarrollo discusiones de filosofía. Ahora, sigo leyendo la Biblia de vez en cuando. No soy cristiano, pero me atrae la Biblia por su filosofía."

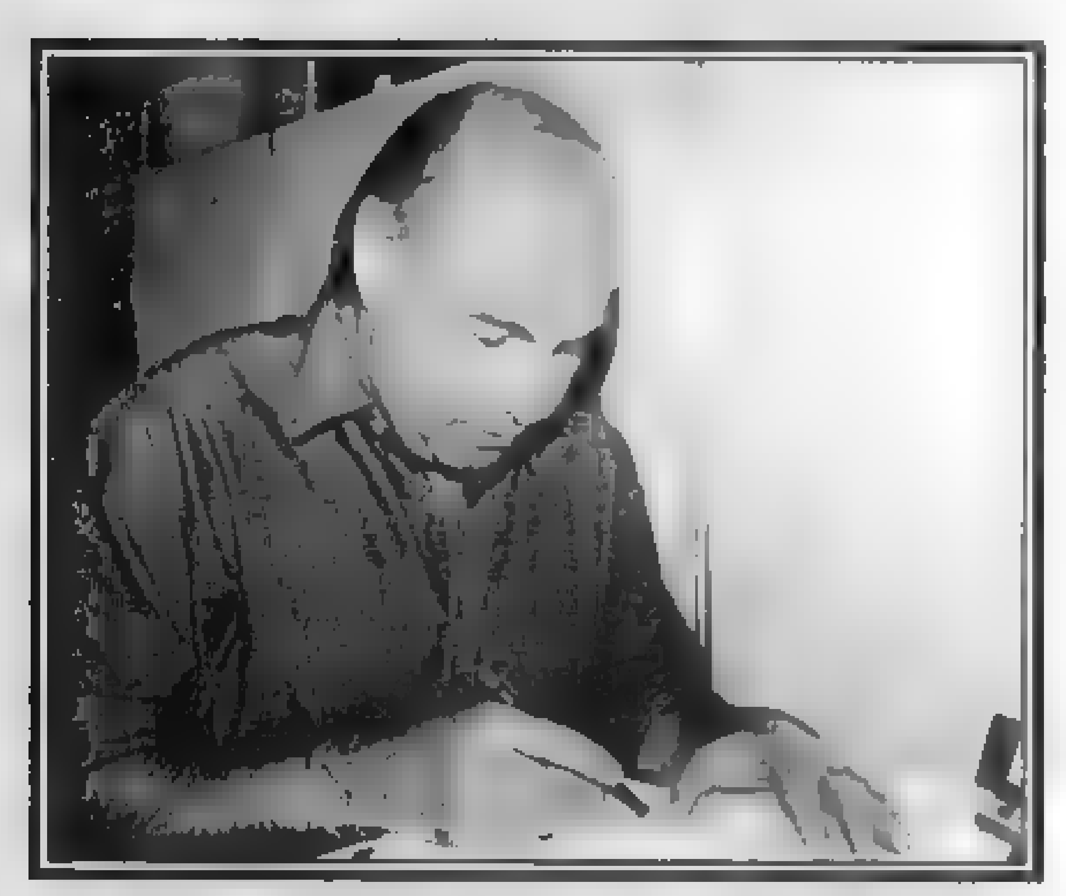
"algunos elementos muy recurridos en mis películas, como las ruinas, aparecen muy a menudo en mis sueños. Lo que hago con mis producciones es, en parte, analizar esos sueños."

"hice el film de acción real **Talking Heads** después de que **Bandai** cancelara un gran proyecto en el que estaba trabajando. Me molestó bastante, y les dije que me lo pensaría antes de volver a dirigir algo para ellos. Me dijeron: haz lo que quieras. No puedo decir de qué proyecto se trataba, y no creo que nunca se llegue a realizar."

"en **Talking Heads** reproduje el ambiente real de un estudio de animación. Inserté como personajes en la película a gente con la que había trabajado en la vida real. A muchos de ellos los mataría -risas-."

"dirigir cine de animación es mucho más estresante que dirigir películas de acción real, en las que cada día de rodaje es diferente." Puedes canalizar el estrés."

14o. SALÓN DEL CÓMIC



Fotos: Javier Sánchez

El stand de NORMA Editorial se llenó de estrellas. De arriba a abajo: Royo, Manara, Altuna, Torres y Aragonés. No pararon de firmar, dibujar y dedicar. Prado, Azpiri, Segrelles, Font y Cels Piñol también estuvieron, pero no se arrimaron lo suficiente para salir en la foto.

Del 9 al 12 de mayo se celebró el **14o . Salón Internacional del Cómic de Barcelona**, un evento que cada año reúne a los profesionales y aficionados de esta peculiar industria bajo el marco de la Estación de Francia.

El **Salón** sigue siendo lugar de peregrinaje obligado para muchos lectores de mangas, a pesar de disponer ahora del **Salón del Manga y el Videojuego** (que se celebrará del 11 al 13 de octubre). Sin embargo, una vez más, el manga ha vuelto a ser el patito feo del **Salón**, el marginado, el niño-rico pero niño-pobre a la vez. Bueno, qué se le va a hacer, pero es que no se le ha dedicado ni un trocito en las exposiciones (a pesar de que le dedicaron un buen espacio a **Expediente-X**), ni un tema en las mesas redondas... y en el catálogo del **Salón** sólo aparece una, UNA, imagen de manga (encima, **Miss 130**). Pero ya se sabe lo del nacionalismo, lo de aupar el cómic español, pero... ¿no es un salón del CÓMIC?

Si me dijeran que el manga o cómic japonés es tan infinitamente minoritario que tan sólo uno de cada 100 visitantes va al **Salón** por él o que tan sólo hay un stand vendiendo material japo o ridículas las novedades, estaría de acuerdo, pero viendo el movimiento que tenían los stands de material importado y la novedad editorial, me parece que el manga ha movido mucho dinero en este **Salón**, como en los anteriores. No digo que el que más ni nada de eso, ni mucho menos, pero sí lo suficiente como para no ser ignorado (apartado, diría yo) de esa forma. Los señores de la dirección de **Ficomic** me dirán que para el manga ya está el **Salón del Manga**, pero me parece que a la hora de mirar la pela, no hay reparo en recurrir al cómic y la animación japoneses en el **Salón del Cómic**.

El caso es que el que acudió al **Salón** pudo gozar igualmente de su ración de manga, no por cortesía de la organización, por supuesto, sino por la presencia de stands y las novedades editoriales. Comenzando por los stands, pues las novedades ya las conoceréis, citaremos a los chicos de **Inu/Kame**, que nuevamente presentaban un pequeño espacio en el que ofrecían todo tipo de material de importación: peluches, posters, cintas, tomos y, sobre todo, tarjetas de **Dragon Ball**. Como es habitual, pasaron cosas interesantes en su TV, y muchos se amontonaban delante del mostrador (para suplicio de **Enciclopedia Catalana**, que tenía su stand al lado -sin un alma, por cierto-). Otro de los que acapararon la atención fueron **Hondoraku**, al parecer una cadena de librerías japonesas de segunda mano, que ofrecían material atrasado de indudable interés, como revistas de hace 10 años y cosas por el estilo. Sin duda, el paraíso del otaku más auténtico. **Chunichi** también estaba presente, otro de los ya habituales, y ofrecía material bastante conocido, sin grandes novedades. **Tonkam**, la librería francesa, también hacía acto de presencia en esta edición del **Salón**, como casi todos los años, y volvió a ofrecer material bastante interesante, sobre todo art-books y tomos que no circulaban por las librerías españolas, lo cual siempre es de agradecer. **Continuará** también mostró gran cantidad de merchandising, CDs originales y ediciones **SM**, además de bastantes art-books y figuras. Estos son los stands que más material japonés mostraron, mientras que el resto de librerías conocidas también disponían de su pequeña ración de material importado.

En cuanto a las novedades, están comentadas en este mismo **Otaku**, así que me ahorro comentarlas, aunque cabe destacar el esfuerzo y la decoración de **Camaleón**, que presentó una nueva tanda de autores españoles. **1.000 Editions** volvía a exponer su catálogo de posters de gran calidad, y fue el modelo de **Mugen no Jyunin**, nuevamente, el más vendido del **Salón**. **Manga Films**, a falta de disponer de **Ghost in the Shell**, centró su promoción en **¡Estás Arrestado!**, y como viene siendo habitual, regaló posters y folletines a mansalva. **Planeta** y **Norma** presentaron sus novedades sin demasiadas florituras, pero los aficionados arrasaron con ellas igualmente.

En fin, que hubo novedades importantes, mucho material de importación en los stands y muchos amigos con los que compartir impresiones o hablar de tebeos amarillos. Lástima que la organización, reitero, haya apartado un poco al cómic japonés (y más ahora con lo del centenario), y lástima que ningún editor se haya animado a traer a algún dibujante japonés, con lo que los asistentes debieron conformarse con las no menos valiosas y simpáticas dedicatorias de los dibujantes españoles de manga.

Por último, sólo hay que señalar que el **Salón** obtuvo un nuevo éxito de asistencia, y hubo que cerrar las puertas varias veces durante el fin de semana para evitas aglomeraciones. Así pues, aunque marginadas, felicitaciones.

Isidro Sánchez

OTAKU CHRONICLES

por **Nacho** -Hi no Tori-

ESPÉRAME, VOY A AYUDAROS... ¡¡ESTO HAY QUE TENERLO PARA MAÑANA!!

MOBILE SUIT GUNDAM

Hoy día ya comenzamos a padecer los problemas de la superpoblación. Médicos de renombre mundial asociados a la NASA empiezan a barajar seriamente la expansión [redacted] la humanidad en el espacio, y dados los problemas que plantearían los asentamientos en la superficie [redacted] otros planetas, aseguran que lo más viable a corto plazo son los ambientes cerrados dotados de atmósfera y gravedad propias. Y que conste que esto apareció no hace demasiado en uno [redacted] los diarios más prestigiosos de Barcelona.

Si los científicos comienzan a especular con esta posibilidad, no es de extrañar [redacted] que varios autores [redacted] ciencia-ficción lo pensasen con anterioridad. Y precisamente esa idea [redacted] la que utilizaría Yoshiyuki Tomino a la hora de parir su Gundam.

17 AÑOS DE MITO

Kido Senshi Gundam, o lo que es igual, **Soldado Blindado Gundam**, en una mala traducción literal, es internacionalmente conocida por el subtítulo que la identifica en Japón: **Mobile Suit Gundam**.

Seis series de televisión, varias novelas firmadas por su creador, **Yoshiyuki Tomino**, varias películas, y al menos tres OVAs avalan una de las más prestigiosas sagas de toda la historia del animé, y eso sin contar las adaptaciones y spin-offs en manga.

¿Y aun se atreven otros a hablar de popularidad? -traga polvo, **Son Gokuh**.

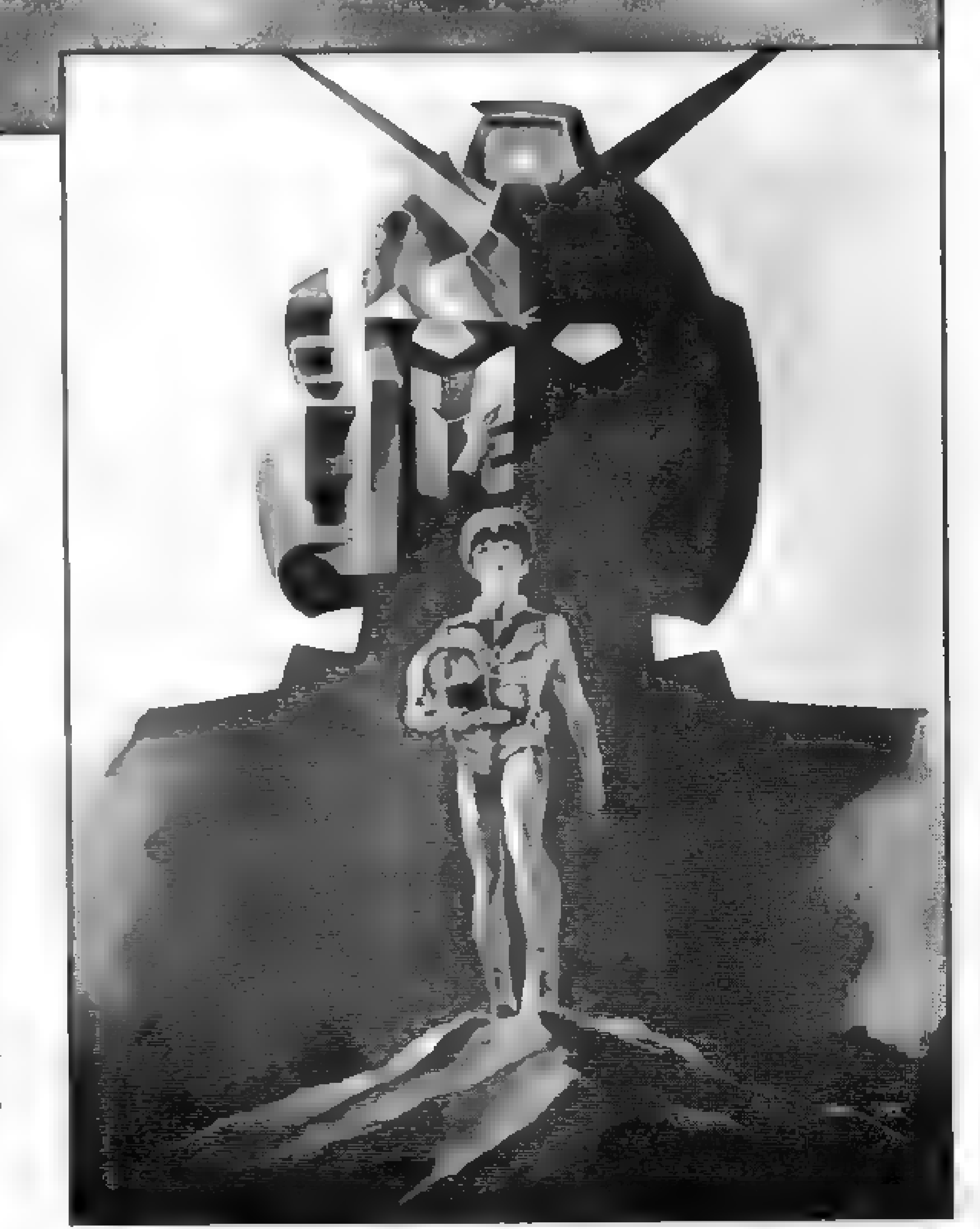
El éxito que la primera serie obtuvo allá por el 79 propició no sólo la continuación de la saga otra temporada más, sino que creó una suerte de escuela o estilo al que empezaron [redacted] recurrir cada vez más los profesionales de la industria del animé. El principal ingrediente del éxito, lo encontramos en su inusual tratamiento de los personajes. No nos es posible en casi ningún momento trazar una línea y dejar a los "buenos" a un lado y los "malos" a otro. Para comprender las motivaciones de los mismos, había que seguir sus líneas de pensamiento, conocer sus pasados, descubrir lo que les atormentaba... Los protagonistas eran, por primera vez, humanos al 100%.

Por otro lado, el diseño de la tecnología se hizo de una forma lógica y sorprendentemente realista, creando unas máquinas –humanoides– que no eran más que armas en una guerra fratricida. Y pese a tratarse de un mero detalle de ambientación, muy pronto se ganaron incondicionales, naciendo gracias a ellos una boyante industria modelística a su alrededor.

Objetivamente, resulta casi imposible resumir toda la historia de esta saga en pocas páginas, pero haré lo posible por, al menos, proporcionaros una aproximación global de la misma. Dada la gran cantidad de información que podéis fácilmente encontrar sobre las últimas series, permitidme pues que me extienda más en los orígenes, dejando los detalles de las más recientes obras tan solo hilvanados, para dar una idea global del contexto.

by Mikel Patón

UN POCO DE HISTORIA



El 27 de julio de **1999**, obligados por las tensiones internacionales que amenazan con provocar una guerra definitiva, se crea el **Gobierno de la Unión de la Tierra**, que aprueba el proyecto de colonización espacial. La crisis energética se hace notar, por lo que para satisfacer las demandas que exigirán los nuevos proyectos, se crea una flota de naves que obtendrán combustibles de la atmósfera del planeta Júpiter.

En el año **2045** y basándose en los diseños del **Profesor O'Neill**, se inicia la construcción de la primera de las colonias orbitales que poseerá la Tierra, del tipo vivarium o cilindro cerrado giratorio, siendo la parte habitable la cara interior de las paredes exteriores. Esta colonia se sitúa en el Punto Lagrange-5 (puntos donde la atracción gravitatoria entre dos astros mantiene un equilibrio estable), y tras su finalización sería conocida como **Side-1**. La población terrestre excede los 9 billones de personas, y la emigración a las colonias se convierte en exilio forzoso para gran parte de la población. Este exilio marcaría un nuevo siglo, conocido como **Siglo Universal** (Universal Century en el original) y que supondría la creación de un nuevo calendario, que comenzaría desde el U.C. **0001**.

Durante esta época de migraciones, aparece una corriente filosófica denominada Ereísmo, que promulga el abandono de la Tierra, fuente de toda la vida, para asegurar su preservación. El 40% de la población terrestre -alrededor de 5 billones- pasó a vivir en el espacio. Para evitar la presión del exceso de población, el asteroide **Juno** es desplazado hasta la órbita terrestre, pasando a denominarse **Luna 2.**

Años más tarde, **Jion Zun Deikun** desarrolla el Contolismo. Esta doctrina aúna el Ereísmo junto con un fuerte nacionalismo "sideísta", reclamando los derechos de los nacidos en el espacio y condenando la política centralista de la Tierra. Tras desplazarse a **Side-3**, organiza la colonia basándose en sus ideas. Tras una abrupta escalada armamentística por parte del Ejército de la Federación de la Tierra (no he confundido los términos, la antes mencionada Unión incluye a dicha Federación y a los distintos gobiernos semi-autónomos de las Sides), la población de **Side-3** se arma a su vez, creándose la **Guardia de Defensa del Pueblo**, alzándose **Jion Deikun** con el liderazgo de la colonia. En el **0062**, la colonia se declara independiente, estableciéndose la **República de Jion**. La respuesta de la Unión de la Tierra no se hace esperar, dictándose rígidas sanciones económicas contra **Jion**. Es por aquel ent cuando el **Profesor Minovski** desarrolla la rama de la Física Teórica que llevaría su nombre, y que permitiría el desarrollo de nuevas y devastadoras armas.

En el **0068**, muere **Jion Deikun** en extrañas circunstancias y le sucede al frente de **Side-3 Degin Zabi**. Al año siguiente, proclamará el **Ducado de Jion**, iniciando una sangrienta purga entre los partidarios de su predecesor. Los hijos de **Jion Deikun**, **Artesia** y **Cassoval** abandonan clandestinamente la colonia. En la Tierra, son adoptados por la familia **Mass**, que les daría los nombres de **Sayla** y **Edward**.

Tras la observación de las **Partículas Minovski**, que suponen el espaldarazo definitivo para la confirmación de las leyes de la Física Minovski, comienza, por parte de **Jion**, el desarrollo de las primeras **Mobile Suits.** Éstas son máquinas de aspecto humanoide, de gran tamaño, y pensadas para operar tanto en el espacio como en la superficie de un planeta. Es el inicio de una nueva escalada bélica, que alcanza su punto álgido con el establecimiento de **Axis** en el Cinturón de Asteroides, en un intento de **Jion** por garantizarse un acceso a la fuente de energía de Júpiter.
En el año **0074**, **Cassoval Deikun** se infiltra entre las filas de la Academia de Oficiales de **Jion** como **Char Aznable**. Mientras tanto, La **EFM** -el ejército de la Federación- inicia su propio desarrollo de **Mobile Suits** para usar en la atmósfera terrestre, y **Jion** comienza a diseñar varios modelos para usar en una campaña en la Tierra.

El 1 de marzo de **0079**, el **Ducado de Jion** lanza un ataque sorpresa en los **Sides 1, 2** y **4**, simultáneo a su declaración de guerra. Se inicia la **Guerra de Un Año**, al cabo de la primera semana de guerra, el número de bajas asciende a 3 billones de personas, aproximadamente el 25% de la población mundial. Las causas principales son el uso indiscriminado de armamento **NBC** -Nuclear, Biológico y Químico- y el impacto de una colonia sobre **Sydney.** La colonia **Side-6**, consciente de su fragilidad e indefensión, se declara neutral.

Tras la firma del Acuerdo Antártico sobre la no proliferación de armas NBC, **Jion** controla gran parte de los centros industriales del planeta, iniciando la construcción de **Mobile Suits** para tareas especializadas. Por su parte, la Federación inicia el desarrollo de un prototipo basado en el **Gundarium**, una aleación refinada del titanio, y de una nave de combate equipada con el sistema **Minovski** (los desarrollos tecnológicos desarrollados a partir de sus leyes)-. Son, respectivamente, el **RX-78 GUNDAM** y la **White Base**.

CRONOLOGÍA RESUMIDA

10/04/1957
La Unión Soviética lanza el Sputnik I, el primer satélite artificial.

1969
El profesor G.K. O'Neill, de la universidad de Princetown, propone el diseño de la colonia espacial cilíndrica -colonia O'Neill o vivarium-.

[illegible]
Guerras a pequeña escala se declaran por todo el mundo, amenazando con convertirse en un nuevo conflicto global. La crisis energética se complica con la superpoblación, la contaminación y el expolio de los recursos naturales.

29/07/1999
Se instaura el Gobierno de la Unión de la Tierra. Se inicia el programa de colonización del espacio.

2026
Se establece la Flota Energética Júpiter, una línea regular de prospectores y conductores de gases combustibles procedentes de la atmósfera de dicho planeta.

[illegible]
Construcción de la primera colonia espacial permanente en Lagrange 5.

U.C. (Siglo Universal)

0001
Se inicia la colonización del espacio. Dado el índice de superpoblación del planeta, los colonos son forzados a emigrar.

0009
Nace Jion Zum Deikun.

0017
Nace Degin Zabi.

0027
Se instala la primera base permanente en la Luna: Ciudad Von Braun.

[illegible]
Para acabar con los problemas de población, el asteroide Juno es desplazado hasta la órbita lunar para su colonización -Luna 2-. Cerca de 5 billones de personas viven en el espacio.

0044
Nace Giren Zabi.

0045
Jion Deikun comienza a extender su teoría del Contolismo.

0050
La población alcanza los 11 billones de personas, [illegible] de los cuales viven en el espacio, en colonias de uno u otro tipo.

0051
Nace Dozle Zabi.

0052
Jion Deikun se traslada a Side-3 para establecer una colonia basada en sus doctrinas del Contolismo.

[illegible]
Nace Kycilia Zabi.

[illegible]
Nace Cassoval Rem Deikun.
Nace Garma Zabi.

[illegible]
El Ejército de la Federación de la Tierra -EFM- inicia su plan de fortalecimiento.
Luna 2 comienza a evolucionar en instalaciones militares.
Nace Bright Noah.

0062
Jion Deikun declara Side-3 independiente del gobierno de la Federación de la Tierra, creando la República de Jion. Crea una milicia popular, la Guardia de Defensa del Pueblo, y es investido Primer Ministro.
Nace Artesia Deikun.

0063
La Federación de la Tierra impone fuertes sanciones económicas a la República de Jion.

0064
Nace Amuro Ray.

0065
El profesor Y.T. Minovski desarrolla una nueva rama de la física teórica, la Física Minovski, que será la base para el diseño de las Mobile Suits.

0067
La EFM endurece sus sanciones contra Side-3.

10/0068
Fallece en extrañas circunstancias Jion Deikun. Le sucede al frente de la colonia su brazo derecho Degin Zabi.

15/08/0069
Se proclama el Ducado de Jion. Degin Zabi se erige como Archiduque. Comienza la purga contra los seguidores de Jion Deikun.
Los hijos de Jion Deikun huyen en dirección a la Tierra.
Se observan las Partículas Minovski, confirmando las leyes físicas que predecían su existencia.
La milicia de defensa de Jion adquiere la categoría de ejército.

0070
Jion desarrolla el primer prototipo de Mobile Suit. Existen grandes problemas de diseño.

03/0070
El Ejército de Jion descubre cómo interferir las comunicaciones electrónicas usando las partículas Minovski.

05/0070
Se desarrolla el Cañón de Megapartículas.

09/0070
La EFM inicia un nuevo ciclo de refuerzo de sus filas.

12/0070
Se inicia la construcción de Side-7.
Luna-2 es situado en su órbita definitiva.
Nace Camille Vidan.

0071
Se funda el Mando de Investigación y Desarrollo de Jion.
Se construye el primer reactor de micro-fusión usando la nueva Física Minovski.
El ejército de Jion comienza el desarrollo de nuevas armas móviles, diseñadas para ser pequeñas, muy poderosas y extremadamente ágiles.

0072
Jion instala la base-satélite artificial Axis como estación de paso para la Flota Energética de Júpiter en el cinturón de asteroides.

0073
La primera de las armas móviles de nuevo diseño es completada. Es antropomórfica y recibe el nombre genérico de Mobile Suit.

0074
Cassoval Deikun se infiltra en la Academia de Oficiales de Jion como Char Aznable -aunque diversas fuentes especulan con la probabilidad de que el nombre fuese Charles Aznavour, dada la similitud de la transcripción fonética del katakana: Shia Atsunaburu.

05/0075
Jion desarrolla el MS-05 Zaku, la primera Mobile Suit considerada como viable para el combate.

07/0075
La EFM inicia el estudio de M.S. para su uso en la atmósfera de la Tierra.

12/0076
Jion evalúa nuevos diseños de M.S. en vistas a una campaña en la Tierra.

0077
El Ducado de Jion acelera sus preparativos para la guerra por su independendencia.
Char Aznable y Garma Zabi se gradúan en la academia de oficiales.
Un escuadrón equipado con Zakus interviene en una revolución en Side-6. Es su primera aparición en combate.
El Ducado de Jion expande su esfera de influencia hasta la Luna, apoyados por una escuadra de naves de batalla.
La EFM obtie a través de sus servicios de inteligencia, información de primera mano sobre la construcción de M.S.
Artesia Deikun se desplaza hasta Side-7 bajo la identidad de Sarah Mass.

01/0078
Se inicia la producción masiva del mejorado MS-06 Zaku.

05/0078
Se inicia la inmigración a un inacabado Side-7.
El ejército de Jion desarrolla prototipos de M.S. para su uso en la atmósfera, tanto en tierra como en el agua.

10/0078
El Ducado de Jion inicia la movilización general.

03/01/0079
El Ducado de Jion declara la guerra a la Federación de la Tierra.
Comienza la Guerra de Un Año. Simultáneamente a la declaración, el ejército de Jion ataca por sorpresa Side-1, 2 y4.
Se inicia la Guerra de Una Semana. Las M.S. obtienen victorias clamorosas sobre las Colonias.

04/01/0079
Una colonia es forzada fuera de su órbita y apuntada hacia el Cuartel General de la Unión en Jaburo.

10/01/0079
La colonia impacta sobre Sydney, Australia, creando un cráter de más de 900 kilómetros de diámetro, y desatando el caos climático y medioambiental.
Finaliza la Guerra de Una Semana. Un cuarto de la población mundial -cerca de 3 billones de personas- han muerto desde el estallido de la guerra, como resultado de la caída de la colonia y el uso indiscriminado de armas nucleares, biológicas y químicas.
Un gran numero de tropas de Jion descienden sobre la Tierra.

MOBILE SUIT GUNDAM

La serie arranca en el año U.C. 0079. Comienza con el ataque de **Char Aznable** y su escuadrón a **Side-7**, donde acaba de amarrar la **White Base**, en un intento por destruirla y apoderarse de su cargamento. Durante el transcurso de la batalla, el joven **Amuro Rei** se hace con el control del **Gundam** y sale a combatir contra las Mobile Suits de **Jion**, haciéndole ganar una posición como piloto del prototipo. Puosición que no abandonará en toda la serie, así como tampoco abandonará su enfrentamiento personal con **Char**, derrotado y puesto en fuga durante este primer enfrentamiento.

La odisea de la nave y sus prototipos en la Tierra desemboca en la liberación de las zonas productoras de minerales de Europa, antes en poder de **Jion**. Los adelantos tecnológicos se suceden por ambas partes, siendo el más importante de ellos el descubrimiento de los **Newtype**, personas con cierto potencial psiónico utilizable para controlar las Mobile Suits, y el del **Psycommu**, un sistema que pretende aprovechar dichas habilidades.
Escaladas armamentísticas y crisis de recursos se alternan con cruentas batallas, en una vorágine que alcanza su clímax en la batalla final por el asteroide **A Boa Ku**, en la cual **Jion** es derrotada, **Giren Zabi** muere asesinado y se firma el armisticio. Es el 1 de enero de 0080. La guerra ha durado poco menos de un año. La recién formada **Segunda República de Jion** mantiene la autonomía de su colonia.

❑ Pese a lo que pueda parecer, los combates que pueblan el metraje de esta serie no son sino la excusa para desarrollar una historia de pasiones y venganzas desmedidas. El entorno épico, necesario para atraer la atención del publico, no enmascara la preocupación del autor por problemas tan de actualidad como la presión demográfica o el esquilme de los medios naturales a que sometemos al planeta.

Entre los recursos narrativos usados, dejando de lado la innovación que en aquel año supuso el realismo con que se abordó la serie, resulta chocante descubrir que la muerte violenta, incluida la de algunos personajes secundarios, fuese por primera vez utilizada como refuerzo dramático. Sin duda éste ha sido uno de los recursos que más se han utilizado después en mil y una series. Naturalmente, en esta producción se huye del cliché del "malomalísimo", siendo este substituido por el megalómano ansioso de poder que malinterpreta unas enseñanzas algo radicales, pero no por eso incorrectas.

En el apartado técnico, el director fue el mismo **Tomino**, padre de la idea original. Al diseño de los personajes se consagró **Yoshizaku Yasuhiko**, aquí más conocido por su película **Venus Wars**, y el responsable de los excelentes diseños mecánicos fue **Kunio Okawara**.
Los 43 episodios que la compusieron empezaron a emitirse el 7 de abril de 1979. Una fecha a todas luces histórica. Como anécdota, esta primera parte fue más tarde refrita en tres largometrajes.

PRELUDIO A MOBILE SUIT Z GUNDAM

Tras la guerra, una organización de élite, los **Titanes**, es formada para perseguir y destruir a los supervivientes del ejército de **Jion**. Mientras tanto, **Char Aznable**, que había huido ∎ refugiarse en **Axis**, regresa a la Tierra bajo la identidad de **Quattro Bajina**. Durante una manifestación antifederación, los Titanes inyectan con gas tóxico la colonia **Grupo 30**. Toda su población es aniquilada. El clima de tensión propicia el nacimiento de la **Organización Anti Gobierno de la Unión de Naciones de la Tierra** o AEUG (Anti Earth United-Nations Government), y de la guerrilla antiunionista **Karaba**. Mientras tanto, proyectos de **Mobile Suit** plenamente operada a través del psycommu son desarrollados en la Luna.

MOBILE SUIT Z GUNDAM

U.C. 0087 a U.C. 0088

La segunda de las series, ambientada en el U.C. 0087, nos muestra como la cesión de poder por parte de la **Federación de la Tierra** a los **Titanes** provoca un desequilibrio en la balanza del poder. El grupo de élite se toma demasiado en serio sus atribuciones, convirtiéndose en poco más que un puñado de terroristas legalmente justificados, que aportan soluciones desmesuradas en situaciones no del todo justificables.
En este ambiente, el **AEUG**, comandado por **Char Aznable**, crea el **MSZ-006 Z Gundam**. Su misión principal es la de combatir a los **Titanes**, y para ello, **Aznable** no duda en capturar a la Asamblea del Gobierno de la Federación, revelando su identidad como **Cassoval Rem Deikun** y exponiendo los planes conjuntos de AEUG y **Karaba** ante la opinión publica mundial.

Tras esto, el ejército de la Federación une sus fuerzas a AEUG y **Karaba** contra los **Titanes**. Éstos desarrollan un láser en el interior de una colonia abandonada, mientras continúan destruyendo y gaseando asentamientos.
De nuevo es el asteroide **A Boa Ku** (que parece poseer una gran importancia estratégica) el escenario decisivo del enfrentamiento final entre ambas flotas, que se salda con la aniquilación casi total de los **Titanes** y la desaparición de **Char Aznable**.

❑ Poco puedo comentar sobre el apartado técnico de esta obra, excepto la lógica evolución dada la diferencia de edad con respecto a la primera, y un aire algo más espectacular en el desarrollo, con más toques fantásticos dada la proliferación de los **Newtype** y de una nueva raza de guerreros producto de la ingeniería genética: los bio-soldados.
Fue emitida entre marzo de 1985 y febrero de 1986. Constaba de 50 episodios, directamente entroncados con la tercera serie.

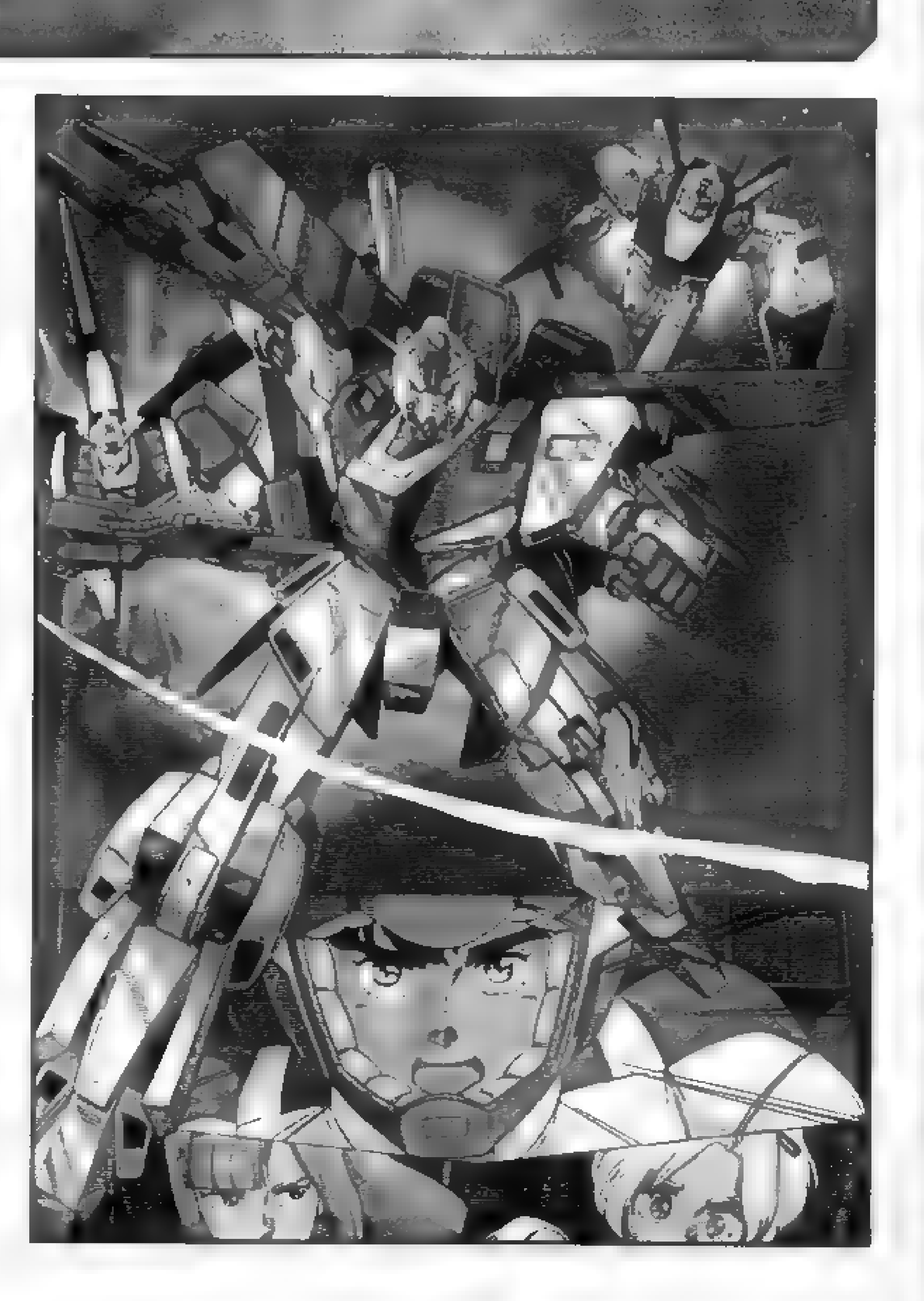
MOBILE SUIT ZZ GUNDAM

U.C. 0088 a U.C. 0089

Apenas se aprecia distanciamiento argumental entre **Z** y **ZZ Gundam**. Los supervivientes del Ejército de **Jion** que se refugiaron en la base **Axis** crean su propia armada, intentando aprovechar el conflicto entre AEUG y los **Titanes** para invadir la Tierra y acabar con el Gobierno de la Federación. El plan se basa en el debilitamiento sufrido por AEUG y EFM durante su enfrentamiento a los **Titanes**. Para lograrlo, imponen su autoridad sobre el Gobierno de la Federación tomando **Dakar**, y cuando éste les ofrece reinstalarse en **Side-3** sin ningún tipo de represalias, destruyen **Dublín** e inician las hostilidades, enrolando en sus filas tanto a antiguos partidarios de la política de **Jion** como a miembros fugitivos de los **Titanes**.

Pero AEUG ya ha acabado con su principal enemigo, y ha desarrollado una nueva arma, el **MSZ-010 ZZ Gundam**, que se revela la piedra de toque de toda una nueva generación de **Mobile Suits**. La serie se inicia en el año 0088 y acaba en el 0089, con la derrota de un **Neo-Jion**, dividido en dos facciones enfrentadas, a manos de las fuerzas de AEUG.

❑ Lo dicho en cuanto al apartado técnico de **Z** se extiende a **ZZ**.



11/01/0079
Side-7 se declara neutral.

15/01/0079
La Campaña de Ruum. La mayor batalla espacial de la historia tiene lugar sobre los Side 2 y 5.
Char Aznable, a los mandos de un Zaku rojo, derriba cinco naves de la EFM. Esto le vale el apodo de El Cometa Rojo.
El general Revell, de la EFM, es capturado.

26/01/0079
Una conferencia de paz en la Antártida aporta un alto el fuego temporal.

31/01/0079
Se firma el Tratado Antártico. Se prohibe el uso de armamento NBC, pero no se alcanza la paz definitiva. El general Revell es liberado.
El general Revell declara: "Jion está acabado".

02/0079
El ejército de Jion tiene el control de Norte y Centro América y la región que va de Europa al este de Asia.
Ambos ejércitos han agotado sus recursos, y se aprecia una situación de "tablas".

03/0079
El ejército de Jion agiliza sus refuerzos usando factorías capturadas a la EFM.
La EFM desarrolla el Gundarium, una aleación a partir del titanio.

04/0079
Jion fortifica el asteroide A Boa Ku, su última línea de defensa.
Se inicia la búsqueda y el estudio de los newtype.

05/0079
Jion finaliza la fortaleza Solomon.

07/0079
La EFM finaliza la construcción de la White Base, nave de la clase Pegasus equipada con el sistema Minovski.
Jion inicia una nueva escalada militar con el desarrollo de las Mobile Armors.

03/09/0079
La White Base abandona los astilleros en Luna-2 de camino a Side-7.

04/09/0079
Finalizado el prototipo RX-78 Gundam.

Comienza MOBILE SUIT GUNDAM

05/09/0079
White Base atraca en Side-7.
Side-7 es atacada por una escuadra Jion comandada por Char Aznable.
Amuro Rei se hace cargo del Gundam y combate contra Aznable.
La White Base abandona Side-7.

07/09/0079
Batalla de Luna 2.

09/09/0079
La White Base desciende sobre Centroamérica.

19/09/0079
Garma Zabi muere en acción.

21/09/0079
Giren Zabi hace un acto de propaganda del funeral de Garma, anunciando una escalada de la guerra en la Tierra. El discurso incluye el primer uso del grito de batalla "¡Sieg Jion!".

10/0079
La White Base se une a las tropas de Matilda Ajar.
Jion inicia el desarrollo de nuevos M.S. para combatir los prototipos de la White Base.
Jion desarrolla el psycommu.
La White Base llega a Jaburo.

05/11/0079
Se inicia el contraataque de la EFM contra las zonas mineras de Europa. La operación recibe el nombre clave de Odessa, y finaliza con la victoria de la Federación.

29/11/0079
Batalla de Jaburo. En un intento de destruir la principal línea de ensamblaje de M.S. de la Federación, Jion lanza una ofensiva frustrada contra el cuartel general de la EFM.

04/12/0079
La White Base regresa al espacio como la 13ª Tropa Independiente de Mobile Suit.
06/12/0079
El RX-78-3 es entregado a la White Base como preludio a la Operación Star 1.

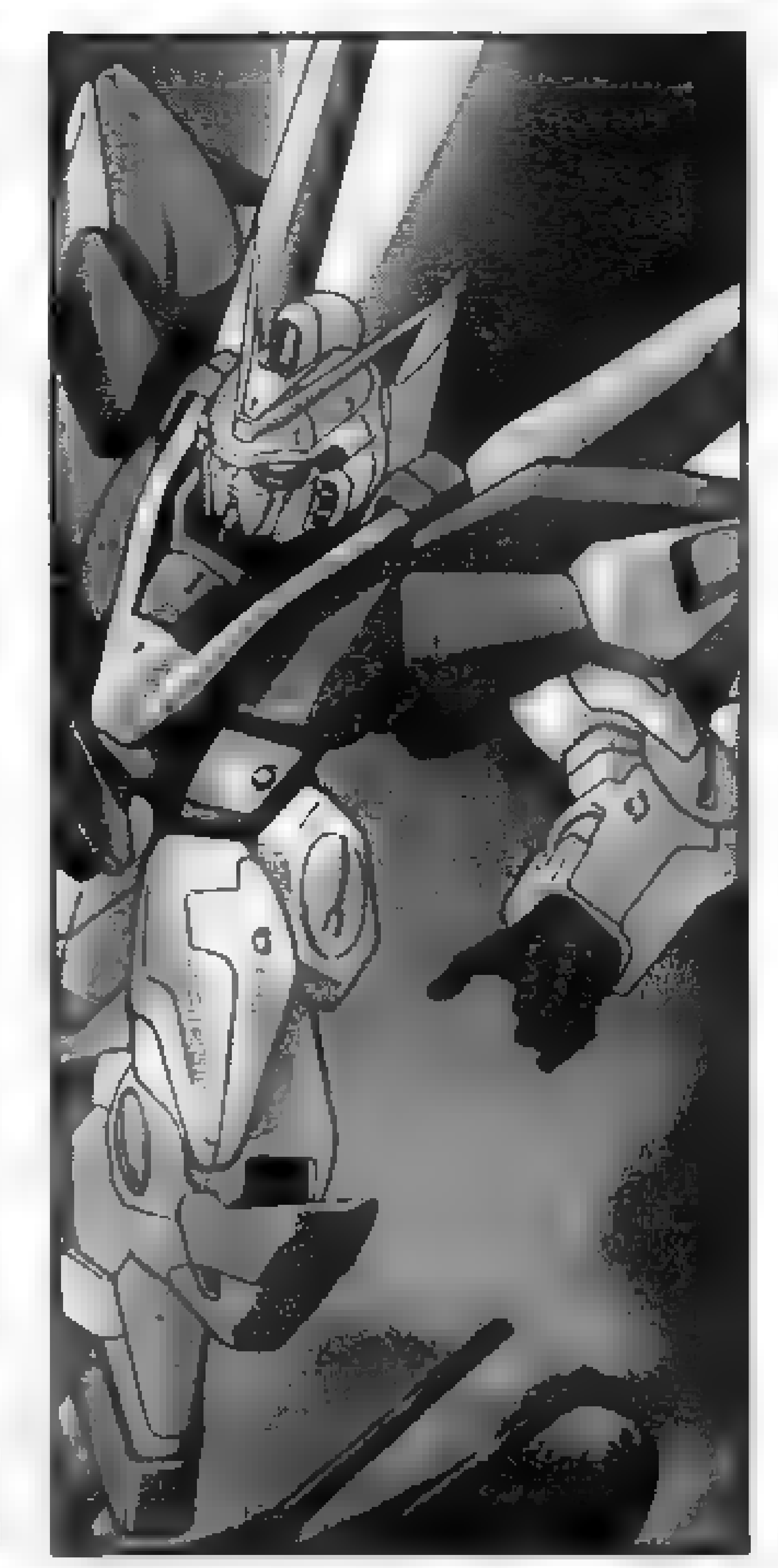
Comienza WAR IN THE POCKET

09/12/0079
El equipo Cyclops es transferido a Granada, en la Luna.

13/12/0079
White Base atraca en Side-6. Amuro conoce a Lalah Sun y a Char Aznable.
Amuro se reencuentra con su padre.

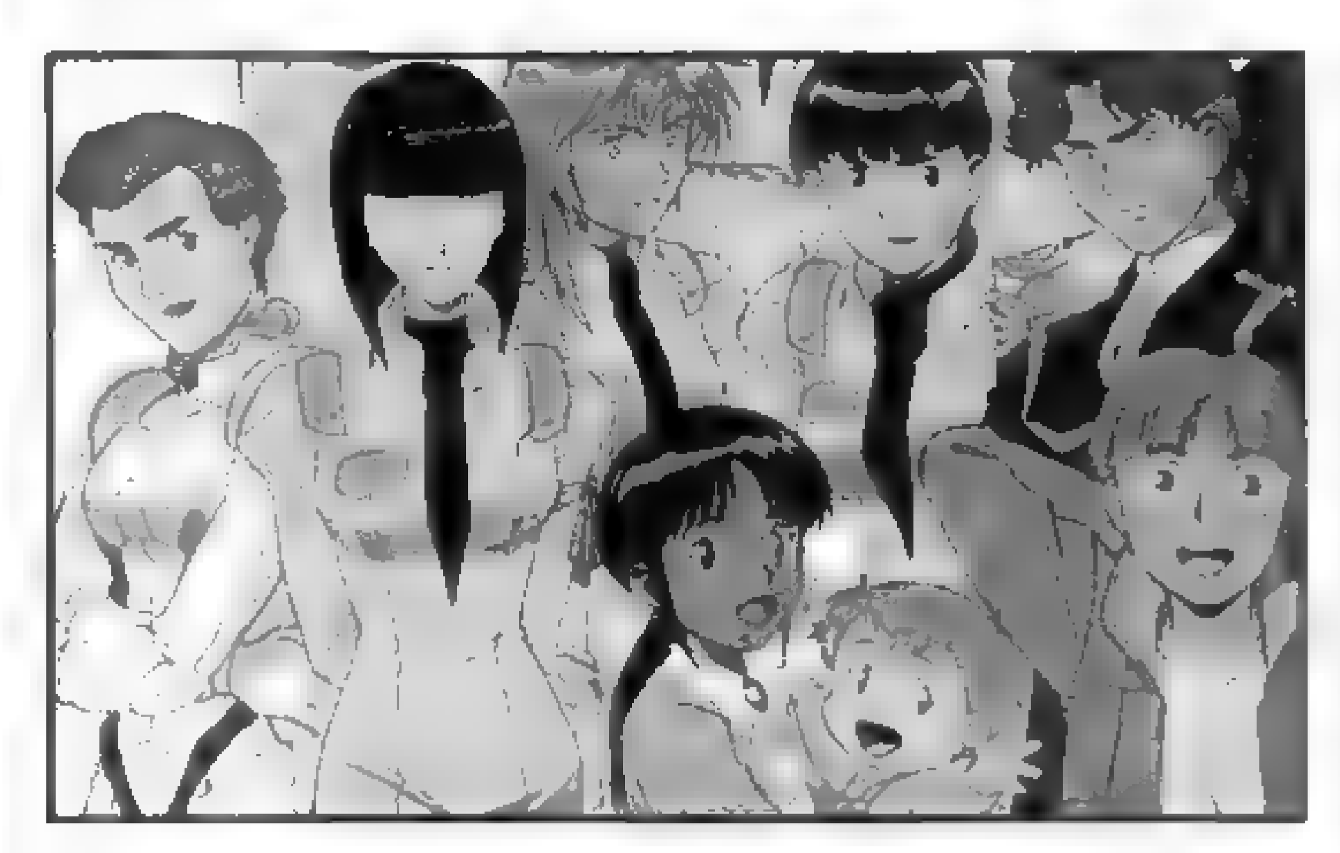
15/12/0079
La EFM inicia sus operaciones contra Jion en África y Norteamérica.

VICTORY GUNDAM



En 1993, una nueva serie con el sello **GUNDAM** salía al aire en Japón. Era **VICTORY GUNDAM**. Ambientada en el año **0153**, nos mostraba la amenaza del grupo imperialista B.E.S.P.A., contrarrestada por los desesperados miembros de una Unión maltrecha y desorganizada.

El joven **Uso Ebing**, que por casualidad se tropezaba con una armadura de B.E.S.P.A., aprendía su manejo y terminaba por ser el piloto de un nuevo modelo de **Gundam**, liderando una fuerza itinerante que debía tratar de salvar el prototipo de caer en las manos del enemigo. Este grupo estaba compuesto por un puñado de ancianos, varios niños de corta edad, y un grupo de combate compuesto por hermosas mujeres.



❑ La acción tenía lugar en su gran mayoría sobre la superficie del planeta y, como anécdota, mencionaré que una base de lanzamiento de transbordadores se encontraba cerca de Gibraltar.

Pese a que al principio no obtuvo una gran acogida por parte de los otaku más radicales de la saga, poco a poco se fue ganando la simpatía del público. Esto es achacable al intento de hacer algo completamente nuevo y difícil de relacionar con el resto de la historia original, con la intención de captar tanto nuevos como viejos seguidores para la serie. La verdad es que la idea funcionó, y el margen temporal dejado entre **NU**, y **V** (como también es conocida **VICTORY GUNDAM**) permiten una gran libertad de movimiento a la hora de continuar la cronología.

Sus 52 episodios fueron dirigidos por el mismísimo **Yoshiyuki Tomino**, y comenzaron su emisión en abril de 1993.

GUNDAM FIGHT

❑ Al finalizar esta serie, apareció lo que considero el más vergonzoso ejemplo de mercantilismo mal utilizado de los últimos tiempos. **KIDO-BUDOTEN GUNDAM: FIGHT.**

En el año en cuestión en que transcurre la acción –que no tengo controlado por el poco valor que me merece–, cada colonia orbital se encuentra instaurada en un país distinto, retomando los nombres de la antigua geografía del planeta. Cada colonia, a su vez, posee un **Gundam** de diseño propio, con las más enloquecidas características distintivas, y se enfrentan en combates individuales al más puro estilo "dragonballero" o "street fightista". Personalmente lo considero patético, pero supongo que su público tendría. Y sus detractores también, claro. Eso sí, sin duda vendió una gran cantidad de maquetas de los contendientes más carismáticos. Huelga decir que pertenece a la "serie" denominada Otros Mundos (desvinculados de la cronología habitual de **GUNDAM**) conocida como **FIGHT CENTURY**, y que la animación era bastante buena (sigh).

12/0079
La White Base ataca en la colonia de Texas. Sarah encuentra a Char.
La White Base toma rumbo a Solomon.

17/12/0079
La lanzadera con el RX-78-NT1 llega al Grupo-35 Revo- de Side-6.

18/12/0079
El equipo Cyclops se infiltra en Revo con un MS-18 E Kampfer desmontado.

20/12/0079
El equipo Cyclops ataca la base de la EFM en Side-6. El Kampfer es derrotado por el RX-78-NT1 Gundam Alex.

25/12/0079
El último miembro del equipo Cyclops cae luchando contra el Alex en Side-6.

Finaliza WAR IN THE POCKET

27/12/0079
La Batalla de Solomon. La EFM captura Solomon usando el Sistema de Rayo Solar. Solomon es ocupada como cabeza de puente para el ataque definitivo a Jion.
En la batalla intervienen más de 8800 M.S. La Flota de la Unión pierde el 20% de sus fuerzas. Jion el 35%.

29/12/0079
La Flota Combinada de la Unión abandona Kompei -ex-Solomon-.

30/12/0079
Comienza la Operación Star 1, el asalto a Jion. El Duke Degin Zabi y el general Revell mueren bajo el Rayo Solar de Jion, disparado por orden de Gihren Zabi. La EFM pierde el 60% de su Flota espacial.

31/12/0079
La Batalla de A Boa Ku.
Giren Zabi es asesinado.
Kyshina Zabi es asesinada.
Char Aznable huye hacia Axis vía Granada.
La White Base es destruida.
La Federación ocupa A Boa Ku, y la abruptamente formada 2ª República de Jion firma un armisticio con la EFM.
El Capitán Agilla Delaz convence a Anavel Gato -la Pesadilla de Solomon- para que se le una, y retira sus fuerzas de la batalla.

Acaba MOBILE SUIT GUNDAM

01/01/0080
Fin de la Guerra de Un Año. Se firma en Granada el acuerdo de paz entre la 2ª República de Jion y la EFM. Jion conservará su autonomía.
Grupos de supervivientes de Jion se internan en el cinturón de asteroides hacia Axis. La única superviviente de la familia Zabi, Minerva, se erige en su líder nominal.
Se forma la Flota Delaz, a partir de supervivientes de Jion que deciden no correr a esconderse en Axis.

02/0080
El mundo se reajusta a la paz. Las empresas militares de Jion son embargadas por la EFM.

0081
La Colonia Fortificada Gripps es completada y emplazada hasta Oasis Verde -Side-7-.
Se inician las obras de fortificación de la base de la EFM en el Kilimanjaro.

20/10/0081
Como parte del Plan de Reconstrucción, se inicia un Proyecto de Desarrollo Gundam en conjunción con Anaheim Industries.

12/0082
La Flota Delaz inicia el desarrollo de M.S. en las factorías del Jardín de Espinas -de hecho, bien podría tratarse de las M.S. que Anaheim les construye haciendo un doble juego a la Federación, en la planta de La Vie en Rose-.

Comienza STARDUST MEMORY

30/07/0083
La Flota Delaz ultima sus planes para la Operación Stardust.

11/08/0083
Haman Khan se convierte en regente de Minerva Zabi a la edad de 16 años, e inicia una apertura hacia la Flota Delaz.

12/10/0083
La Albion, de la clase Pegasus, llega al campo de pruebas de la Federación en Torrington, Australia, llevando en su interior al RX-78-GP01 y al RX-78-GP02 Gundam.

13/10/0083
Anavel Gato roba el GP02 junto con la cabeza nuclear de su arma principal.
Al ser destruida la lanzadera que había de proceder a su extracción, huye con un submarino hacia África.
Jaburo, temiendo ser el blanco del ataque, mira más por su propia protección que por atrapar a Gato.

25/10/0083
Cima Garahau se une a la Flota Delaz.

30/10/0083
La Batalla en África Oriental. Gato huye mientras las tropas de la base Jion le cubren la retirada.

■ GUNDAM WING ■

A.C. 0195

La aparición de esta serie, por otro lado, ha supuesto un lavado de cara para la reputación de un género tenido por serio entre otaku de todo el mundo. Pese a tratarse de nuevo de un "Otros Mundos", esta vez la aproximación es más seria y dramática. Y pese a no ser una sola, sino cinco las máquinas que utilizan el apelativo **GUNDAM**, parecen diseñadas para cumplir misiones muy específicas.

En el año **A.C.195** (After Colony, o tras la colonia), un grupo se escinde de la Federación del Mundo Unido. Este grupo autodenominado **Oz**, une sus fuerzas con ciertas unidades de élite dentro de las filas de la Federación, e inicia una caza de brujas para acabar con la posible oposición.

Con el poder que le proporciona esta facción armada, **Oz** comienza a desalojar a la gente del espacio. Confiando en este apoyo, forma la **Federación de la Zona de la Tierra Unida**. Para oponerse a este gobierno totalitario, una misteriosa resistencia se organiza, enviando sus secretamente desarrollados **Gundam** a la Tierra a combatir al enemigo.

El problema radica en que ninguno de los cinco pilotos tiene conocimiento de los otros cuatro, y habrán de luchar en solitario contra las Mobile Suits de la Federación.

❑ Comenzó a emitirse en abril del pasado año, y casi desde el principio, no ha parado de acaparar críticas favorables por parte de entendidos de todo el mundo. La dirección corre a cargo de **Masashi Ikeda**, mientras que en los diseños mecánicos encontramos nombres tan conocidos como **Kunio Okawara** y **Yutaka Izubuchi**.

La idea final resulta, como cabe suponer, vender el mayor número posible de maquetas para la esponsorizadora **Bandai**. No obstante, y si tuviese que escoger entre las dos últimas producciones, a ésta yo le daría una oportunidad.

■ MÁS ALLÁ DE LA TELEVISIÓN, OVAs y PELÍCULAS ■

Cuatro son hasta el momento los OVAs dedicados a esta magnífica epopeya, que junto a las dos películas que reseñaré tras ellas, suponen el total de la aproximación al tema disponibles en vídeo (al menos en Japón, claro).

■ MOBILE SUIT SUPER DEFORMED GUNDAM ■

❑ Vale, lo sé. Nadie incluiría los SD dentro de la saga regular, y desde luego yo tampoco lo hago, pero ¿a que os haría gracia ver esta parodia, en la que los **Mobile Suit** de las series normales aparecen humanizados, cabezones y dotados de una enternecedora personalidad? Una de las más divertidas iniciativas posibles y la única vía para la comedia (¿comedia en **Gundam**? ¡Nah...!) sin desvirtuar la saga original.

La incluyo a título meramente informativo, por supuesto.

31/10/0083
La Albion abandona la Tierra en busca de la Flota Delaz.
Delaz declara la guerra a la EFM.

10/11/0083
14:31 - Gato ataca la revista de la Flota de la EFM en isla Konpei -ex-Solomon-. 2/3 de la flota resultan destruidos o seriamente dañados por el ingenio nuclear.
15:05 - GP01 y GP02 destruidos mutuamente en combate.
21:11 - Cima roba dos colonias, suprimiendo un cilindro de cada una y desestabilizándolas.
21:26 - Las colonias colisionan y una de ellas se dirige hacia la Luna. Hora estimada del impacto: las 12:15 del 13/11/0083.
21:35 - Los supervivientes de la flota de la EFM salen en persecución de la colonia.

11/11/83
04:14 - El grueso de la Flota Delaz se une a la Flota Cima en su escolta de la colonia.
10:40 - Anaheim utiliza un sistema de impulsión por láser para desviar la colonia. Ésta se dirige ahora hacia la Tierra, con una hora de impacto calculada en las 00.34 del 14/11/0083.
15:18 - La Albion abandona La Vie en Rose con el RX-78-GP03 con rumbo de intercepción de la colonia.

12/11/0083
10:06 - El GP03 ataca la Flota Delaz.
13:51 - La flota de la EFM bajo el mando del capitán Bosk Ohm abandonan Luna 2.
17:15 - Cima captura el puente de la Gwaden, intentando entregar a Delaz a la EFM.
19:34 - La colonia cruza el punto de no retorno.
20:15 - Cima mata a Delaz.
21:4 - Las fuerzas de Ohm disparan el Sistema Solar II, fallando en su intento de deflectar la colonia.

13/11/0083
00:00 - El Sistema Solar II dispara por segunda vez, alterando el rumbo de la colonia.
00.13 - La colonia entra en la atmósfera, siendo visible sobre el cielo de Jaburo.
00:34 - La colonia impacta en Norteamérica.
01:19 - Muere Anavel Gato.

23/11/0083
El capitán Epher Synapse, al mando de la Albion, es condenado a muerte en una corte marcial. El piloto de pruebas Kou Uraki es condenado a un año de prisión.

Finaliza STARDUST MEMORY

04/12/0083
Un grupo de élite, los Titanes, se crea para dar caza a los supervivientes del ejército Jion. La lidera Jamitoff Hyman, de la EFM.

10/03/0084
Los Titanes borran todos los registros de la caída de la colonia, de la Operación Stardust y del Proyecto de Desarrollo Gundam. Kou Uraki es liberado.

07/08/0084
Se inicia el proyecto Gundam Mark-II.

21/09/0084
Char Aznable regresa a la Tierra y se une al ejército de la unión bajo el nombre de Quattro Bajina.

0085
Se fundan Institutos de Busqueda de Newtype en diversos lugares del mundo. Comienza la investigación para el desarrollo de newtype artificiales -biosoldados-.
Progresa el desarrollo de Mobile Suits plenamente controladas a través de psychommu.

31/07/0085
Incidente del Grupo 30. Los Titanes inyectan con gas letal la colonia Grupo 30 durante una manifestación antifederación de la Tierra. Muere toda la población.

08/09/0085
La colonia Green Noah 1 -Grippe- es completada por la EFM.

0086
El AEUG -organización Anti Gobierno de la Unión de Naciones de la Tierra- y Karaba, un grupo de guerrilla basado en la Tierra se organizan.

10/01/0087
Escaramuza en Alaska entre Karaba y la EFM.

16/01/0087
La Jupitrees parte de Júpiter rumbo a la Tierra.

Comienza MOBILE SUIT ZETA GUNDAM

26/02/0087
El Aghama abandona Sweetwater.

02/03/0087
Primer conflicto armado entre AEUG y los Titanes.

03/0087
Axis inicia el viaje de regreso a la Tierra.
Camille Vidan y Astonage Medosa finalizan el diseño del Zeta Gundam.

20/04/0087
El Aghama llega a la Luna.

11/15/0087
El AEUG desciende sobre Jaburo, en abierta declaración de guerra contra la EFM, para descubrir que han trasladado el Cuartel General a otro lugar.

19/05/0087
El Adomura llega a Hong Kong.

02/07/0087
Acabado el MSZ-006 Zeta Gundam.

21/07/0087
El Z-Gundam es embarcado en el Aghama.

10/08/0087
Operación Apollo. Los Titanes ocupan Ciudad Von Braun en la Luna.

17/08/0087
En la conferencia anual del Gobierno de la Federación de la Tierra, los Titanes reciben el control de la EFM.
Briggs Folla, el líder del AEUG, es asesinado.

25/08/0087
Durante un conflicto con el AEUG, los Titanes lanzan una colonia contra la Luna. El piloto del Aghama se las arregla para cambiar su curso y falla el impacto contra Granada.

07/09/0087
En respuesta a la última voluntad de Briggs Folla, Char toma el control de AEUG y regresa al Aghama.

13/09/0087
El Aghama evita que los Titanes gaseen con G-3 neurotóxico el grupo 25 de Side-2.

12/10/0087
El ejército de Axis alcanza la proximidad de la Tierra, bajo el control de Hamaan Kahn.

01/11/0087
AEUG y Karaba atacan la base Kilimanjaro.

16/11/0087
Las fuerzas combinadas del AEUG y Karaba toman el control de la Asamblea Deliberativa del Gobierno de la Federación. Char descubre su identidad como Cassoval Rem Deikun, y hace un discurso perfilando las metas del AEUG que es retransmitido a todo el mundo.
La EFM une sus fuerzas con el AEUG contra los Titanes.

25/12/0087
El Láser Colonia de los Titanes es finalizado. Esta arma es montada en la carcasa de la colonia Gripps.

07/01/0088
El Grupo 18 de Side-2 es destruido usando el Láser Colonia.

14/01/0088
Los Titanes inyectan el Grupo 21 de Side-2 con G-3. 8 millones de personas mueren en el ataque.

18/01/0088
Axis alcanza A Boa Ku y le devuelven su antiguo nombre -que había sido cambiado por el de Puertas de Zedan-.

25/01/0088
Revuelta en la Colonia Pezun.

28/01/0088
La Colonia Pezun se convierte en base de los New Decides, una fuerza compuesta en su mayoría por veteranos de los Titanes.

02/02/0088
Se inicia la operación Maelstrom. AEUG captura el Láser Colonia.

10/02/0088
Axis apunta un asteroide contra Granada. Un impacto directo del Láser Colonia le hace perder el blanco.

22/02/0088
Comienza la batalla por el control del Láser Colonia. La flota de batalla de los Titanes es aniquilada. Char Aznable es dado por desaparecido en combate.

Finaliza MOBILE SUJT ZETA GUNDAM

22/02/0088
El Pegasus III parte rumbo a Pezun llevando a bordo la Taskforce 6 del AEUG.

29/02/0088
Taskforce 6 y New Decides se enfrentan en Pezun.

Comienza MOBILE SUIT ZZ GUNDAM

01/03/0088
La nave insignia del AEUG, el Aghama amarra en la colonia Sangri-La de Side-1.

03/03/0088
Anaheim Electronics completa el MSZ-010 ZZ Gundam.

19/03/0088
El Aghama parte de Sangri-La.

23/03/0088
El Aghama se dirige a La Vie en Rose.

12/04/0088
Primera prueba en combate del ZZ Gundam. Sus prestaciones toman por sorpresa a los Neo-Jion -ex-Axis-, e inicia una nueva serie de diseños de Mobile Suits.

25/04/0088
Los New Decides son derrotados por Taskforce 6.

MS GUNDAM 0080: THE WAR IN THE POCKET

U.C. 0080

El primer OVA propiamente dedicado ■ **GUNDAM**, el titulado **M.S. GUNDAM 0080: WAR IN THE POCKET**, nos muestra una historia colateral a la guerra, en la que nos damos cuenta de quiénes son los verdaderos perjudicados en todos los conflictos.

El grupo **Jion** de operaciones especiales Cyclops, se infiltra en el **Grupo 35** de **Side-6**, colonia neutral donde se está procediendo a las pruebas de evaluación del **RX-78-NT-1 Alex**, un prototipo de **Gundam** que incluye innovadores sistemas de control.
Bernie, uno de los miembros del equipo **Cyclops**, piloto inexperto transferido para cubrir una baja, entabla amistad con un niño de la colonia, enamorándose de su vecina **Christine McEnzie**, la piloto del **Alex**. Tras la muerte de la mayor parte del comando, tendrá que enfrentarse al **Alex**, usando un destartalado **Zaku**, con el que había sido tiempo atrás derribado sobre la colonia.

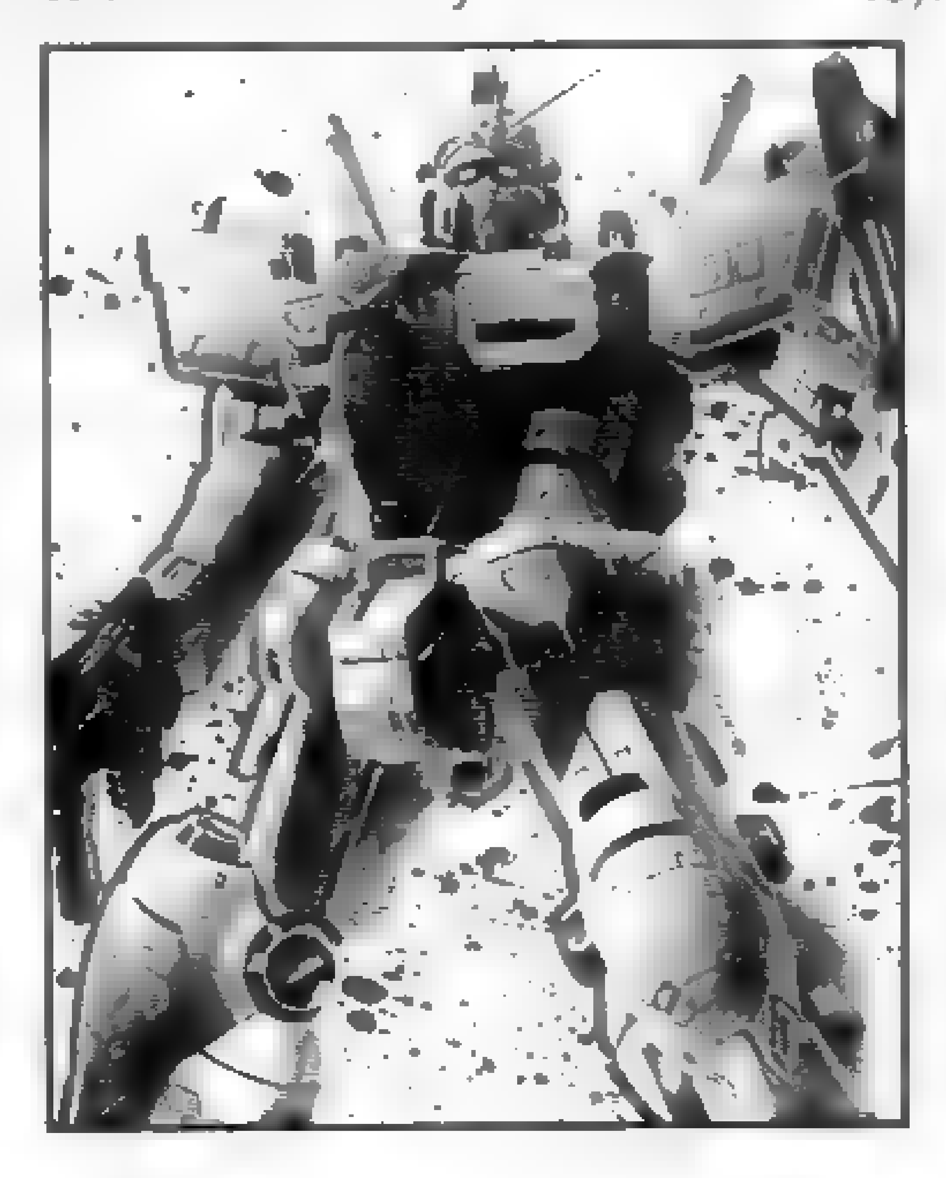
❑ Junto al dramatismo del enfrentamiento, observamos cómo el concepto de la lealtad funciona a niveles muy diversos, diferentes pero por muy poco las concepciones que de él poseen un soldado y un niño.
La calidad gráfica del OVA resulta superior a cualquier cosa contemporánea, y el final es amargo como un vaso de hiel. Se editó en seis partes, y el diseño de personajes corrió a cargo de **Haruhiko Mikimoto**.

MS GUNDAM 0083: STARDUST MEMORY

U.C. 0083

El segundo OVA, **M. S. GUNDAM 0083: STARDUST MEMORY** (no me he atrevido ■ traducirlo, ¿vale?), golpea con una fuerza arrolladora tras el pobre sabor de boca dejado por **F-91**, que la precedió en el estreno. Nos narra el intento del **Gobierno de la Federación** por burlar la tregua de no proliferación de armas nucleares, al construir una **Mobile Suit** con capacidad de lanzamiento de este tipo de cargas.

Este vehículo, llamado **GP-02 Gundam** es robado del transporte **Albion**, de la clase **Pegasus**, por **Anavel Gato**, conocido como "La pesadilla de Solomon" y perteneciente ■ la flota de **Delaz**, un grupo de excombatientes de **Jion**. En su intento de evitar el robo, pues la cabeza nuclear ya se encontraba cargada, **Kou Uraki**, piloto de pruebas de la base de Torrington, se hace cargo del **GP-01**, otro prototipo cargado a bordo de la misma nave. Y pese a no estar a la altura de las circunstancias (**Gato** es una auténtica leyenda viviente), su actuación es lo bastante buena como para asegurarle el puesto de piloto del **Gundam**, en la carrera contrarreloj que se inicia para evitar su salida del planeta.



❑ Aparte de un soberbio desarrollo de los personajes, tanto principales como secundarios, esta serie nos aportó un atisbo de los entresijos del poder y la política, con los giros y cambios de las frágiles alianzas, en este peculiar "universo" creado por **Tomino** y sus continuadores. Decir más al respecto podría acabar con el suspense, suponiendo que algún día podamos disfrutar de los trece episodios de la obra en este país, o en su defecto de la recopilación en película de todos ellos. Pero no puedo acabar sin decir que la BSO resulta genial y estremecedora (perdona, Lázaro, pero no he podido resistirme a decirlo).

MS GUNDAM TEAM 08

❑ Previamente anunciado de manera extraoficial como **Gundam Platoon**, aparece el nuevo OVA dedicado a la saga original. Entroncado en la primitiva **Guerra de Un Año**, la acción se centra sobre dos pilotos, **Aina Sahalin** y **Shiro Amada**, ion y federal respectivamente, cuyas **Mobile Suits** resultan destruidas en combate y han de sobrevivir juntos en una nave abandonada y con escasas provisiones de oxígeno. Planificada con trece episodios, apareció en Japón el pasado mes de febrero. Dirige **Takeyuki Honda** y los **Mobile Suits** vienen firmados por **Mr. Okawara** en persona. Me muero de ganas de poderle echar un vistazo, aunque sea tan sólo a los openings o endings.

Nu GUNDAM: CHAR'S COUNTERATTACK

U.C. 0092 a U.C. 0093

La primera de las películas dedicadas a la serie, retoma la acción poco después de finalizada **ZZ**. Un redivivo **Char Aznable** resucita de sus cenizas al maltrecho ejército de **Neo-Jion**, lanzándose en un salvaje contraataque que solo se saldará con el enfrentamiento final contra su némesis, **Amuro Rei.** La acción tiene lugar entre finales de **0092** y principios de **0093**.

El anuncio de que **Neo Jion** bombardeará la Tierra dentro de seis meses utilizando asteroides, moviliza para la acción de nuevo a **Amuro Rei**, que está a los mandos del nuevo **RX-93 nGundam** (la "n" griega simbolizando lo "novedoso" del diseño y añadiéndole exotismo al nombre).

❑ Esta película resultó ser el remate a la saga que todo el mundo esperaba por aquel entonces (1988). En ella se nos muestra el final del enfrentamiento entre **Amuro** y **Char**, algo que los productores nos negaban desde el inicio de la primera de las series, en 1979.
Pensada para ser el final de la saga, dejó muchos cabos atados, por lo que al ser ésta continuada años más tarde, muchos de los acontecimientos tuvieron que ser reescritos, como ya se verá en la cronología.

MOBILE SUIT GUNDAM F91

U.C. 0123

Supone un primer paso a lo que se ha dado en llamar los "Otros Mundos" de **GUNDAM.** Nos muestra uno de los posibles futuros de la saga, el año **0123**, en que los **Newtype** se convierten en la columna vertebral de la acción en la película. Pese a seguir la cronología normal de la serie, al llegar a **V GUNDAM** perdemos toda referencia a esta experiencia previa.

El grupo autodenominado **Crossbone Vanguard** inicia una nueva guerra de conquista, a imagen y semejanza (hasta en el diseño de uniformes) del mítico **Ducado de Jion**. Lo único que se interpone entre ellos y su meta, es la **Mobile Suit F-91**, rebautizada **Gundam** en honor de las antiguas **M.S.**, pero cuyo biocomputer se encuentra inoperante.
El joven **Seabook Arno**, hijo de la diseñadora de la **Mobile Suit**, acompañado por su hermana de corta edad, coinciden al huir de la colonia recién atacada con la nave en la que se encuentra cargada la **F-91**. La pequeña **Rees**, usando un cordel, muestra a los técnicos cómo conectar los circuitos (al parecer, su madre le enseñó un juego en el que se desarrollaban dichas conexiones), y el joven **Seabook** se convierte en el piloto oficial de la **Mobile Suit**.

❑ No era demasiado buena a nivel de guión, abundando los tópicos en su planteamiento, pero estaba muy bien resuelta y la animación era de primera, como es de esperar en todo producto **GUNDAM**. Lo siento, no dispongo de datos técnicos.

❑ Rezan las malas lenguas que, en Japón, acaba de aparecer otra serie vinculada a la saga. Esta noticia está tan caliente que de lo único que estoy seguro al 100% es del título: **MOBILE SUIT GUNDAM X**. En contra de lo que por el mismo podría parecer, NO se trata de una parodia erótica, sino de una serie para televisión de ésas que se programan en pleno "prime time", a hora de máxima audiencia. Si nos resulta posible, os mantendremos al tanto de su contenido y demás aspectos cuando confirmemos los rumores.

07/05/0088
El Aghama atraca en la colonia Moon Moon.

21/05/0088
El remodelado del Aghama es completado.

05/07/0088
Jude Ashita se infiltra en Axis -no confundir la base con la organización, que ha cambiado su nombre por el de Neo-Jion-.

09/08/008
El ejército de Neo-Jion ataca la Tierra, sobrepasando a los restos de la EFM que quedaban. El Aghama, a su vez, les ataca.

29/08/0088
Neo-Jion toma Dakar.

06/09/0088
En una demostración de fuerza, Hamaan Kahn organiza una ceremonia para celebrar la conquista de la Tierra.

17/09/0088
Cerca de Galdahya, el Ejército de Liberación Africano se enfrenta en una escaramuza con Neo-Jion.

22/09/0088
El Nell Aghama es completado.

28/09/0088
El Aghama se dirige a Dublín, el cuartel general en las sombras de la EFM.

18/10/0088
Para acabar con la resistencia anti Neo-Jion, Kahn lanza una colonia contra Dublín.

31/10/0088
Neo-Jion captura el Láser Colonia.

14/11/0088
Neo-Jion captura Side-3.

16/11/0088
El Nell Aghama ataca en la colonia Tiger Baum.

25/12/0088
Las fuerzas de Gremy Toto se desvinculan y crean su propia facción de Neo-Jion.

16/01/0089
La colonia Core 3 es unida al asteroide Kikero, con los recursos minerales que Kahn necesita.

17/01/0089
Las tropas de Hamaan Kahn, las de Gremy Toto y el Nell Aghama se enzarzan en una batalla tripartita, que culmina con la muerte de Hamaan Kahn, la captura de Mineva Zabi y la derrota de Neo-Jion.

15/03/0089
Jude Ashita inicia su viaje a Júpiter a bordo de la Jupitress II.

Finaliza **MOBILE SUIT ZZ GUNDAM**

21/03/0090
La EFM forma la fuerza London Bell.

Comienza **MOBILE SUIT GUNDAM: CHAR'S COUNTERATTACK**

13/12/0092
Fuerzas de Neo-Jion llegan a las proximidades de la Tierra.

22/12/0092
Char Aznable llega a Sweetwater como líder de Neo-Jion.

27/02/0093
Char Aznable habla frente a los líderes de la EFM.

04/03/0093
Neo-Jion lanza la colonia 5ª Luna sobre el Cuartel General del Gobierno de la Unión de la Tierra en el Tíbet, destruyéndolo por completo.

06/03/0093
Fuerzas de Neo-Jion ocupan la colonia Londinium de Side-1. Char se apodera de la fortaleza Axis.

12/03/0093
Char intenta lanzar Axis sobre la Tierra para imposibilitar la vida en la superficie del planeta. Amuro Rei lo evita, muriendo junto con Char Aznable en el postrer intento por evitar la caída del asteroide artificial.

Finaliza **MOBILE SUIT GUNDAM: CHAR'S COUNTERATTACK**

Nota del Autor:
En la realización de esta Línea Temporal, falta incluir todos los eventos transcurridos tras finalizar la primera película. Si bien se encuentran disponibles datos sobre F91, no la considero parte de la historia original, así que no los incluyo. En lo referente a los nombres, he procurado no traducir aquellos incluidos en inglés en la V.O. por motivos comerciales, y me he dedicado a recopilar datos de tantas fuentes que tal vez algunas versiones de los nombres que doy por buenas, se contradigan con otras disponibles -como puede ser el caso de Jion, Zeon o Zion, o el antes mencionado de Char o Sha Aznable/Charles Aznavour-. Al menos espero que os sirva de algo el trabajo realizado para contrastar, traducir y cohesionar los datos dispersos en muy diversas fuentes, muchas de ellas de dudosa fiabilidad, pero considero que poseen la suficiente coherencia como para complementar el artículo.

Shin-chan, de Yoshito Usui

Planeta-DeAgostini Comics

Sin duda, los editores de comics siempre tienen ese poquito de kamikazes, de suicidas, y sin atender a razones se lanzan a la edición de productos que ni de lejos son comerciales o tienen posibilidades de funcionar medianamente bien. En el fondo saben que no va a funcionar, pero siempre queda la esperanza de que se produzca el milagro y se convierta en todo un "boom", como en su país de origen. Esto es lo que pasaba con **Gamma, el Hombre de Hierro**, un título atípico y todo un éxito en Japón que se convirtió en un fracaso estrepitoso en el mercado español. Mucho me temo que con **Shin-chan** va a pasar lo mismo, pues lejos de convertirse en un **Mafalda** o un **Garfield** (se ha editado en el formato de "tiras"), va a ser un título que muy pocos miles de españoles van a disfrutar, un privilegio de pocos que **Planeta** pagará con una nueva colección con pérdidas.

Tal y como explica el editorial, este curioso manga fue creado en 1990 para la revista **Manga Action** de **Futabasha**, y en muy poco tiempo ya se convirtió en todo un éxito, hasta el punto de que el editor japonés afirma que **Shin-chan** es como su "**Dragon Ball**".

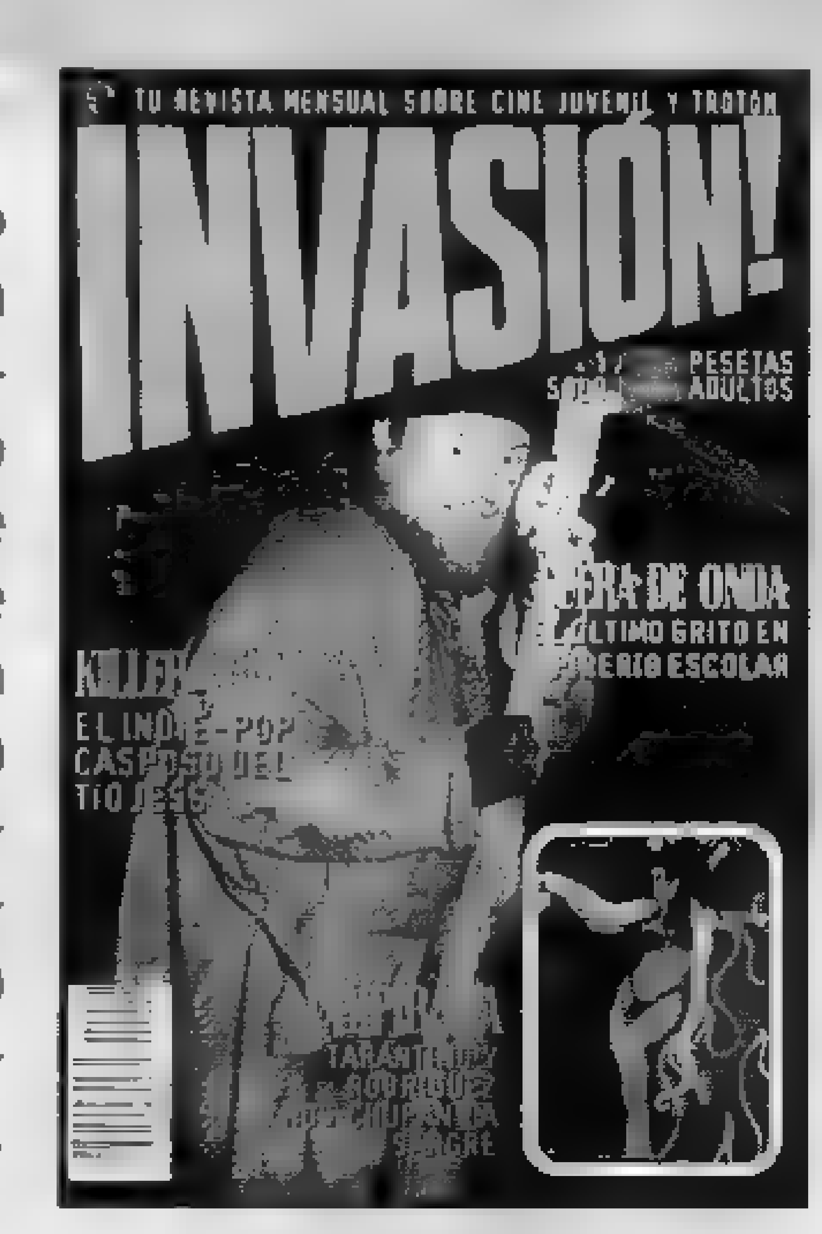
Aparte del precario (aunque no por ello menos eficiente) grafismo que muestra la obra, el humor japonés es muy distinto al nuestro, siempre te queda la sensación de que falta algo más en los gags, como si no estuvieran bien traducidos, pero es que es eso, es un humor diferente.

Sin embargo, a lo largo de sus 12 historias, historias de la relación de un niño con su madre y con el mundo, el autor consigue arrancar la sonrisa del lector y dejar ese buen sabor en la boca, así como la sensación a poco. Pero, el mayor mérito de la obra no será divertir a un periodista que lee un ejemplar cedido por servicio de prensa, sino atraer la atención del lector de ■ pie, que ojea atónito la interminable mesa de novedades de su librería especializada habitual.

Creo que está claro que el lector habitual de mangas no va a comprar **Shin-chan**... ¿Lo harán el resto de lectores? Cuando se publica un manga de este tipo, como el ya mencionado **Gamma**, se tiende ■ pensar que logrará establecerse en el mercado gracias a que no sólo lo comprarán los lectores de manga, sino también los asiduos al material europeo, etc. Soñar cuesta poco, pero de 0 a 10, **Shin-chan** es un manga de comercialidad 0, genialidad 10 y que encima es caro. ¿El resultado de esta fórmula? Buscad a **Shin-chan** dentro de un año y lo descubriréis.

Invasión

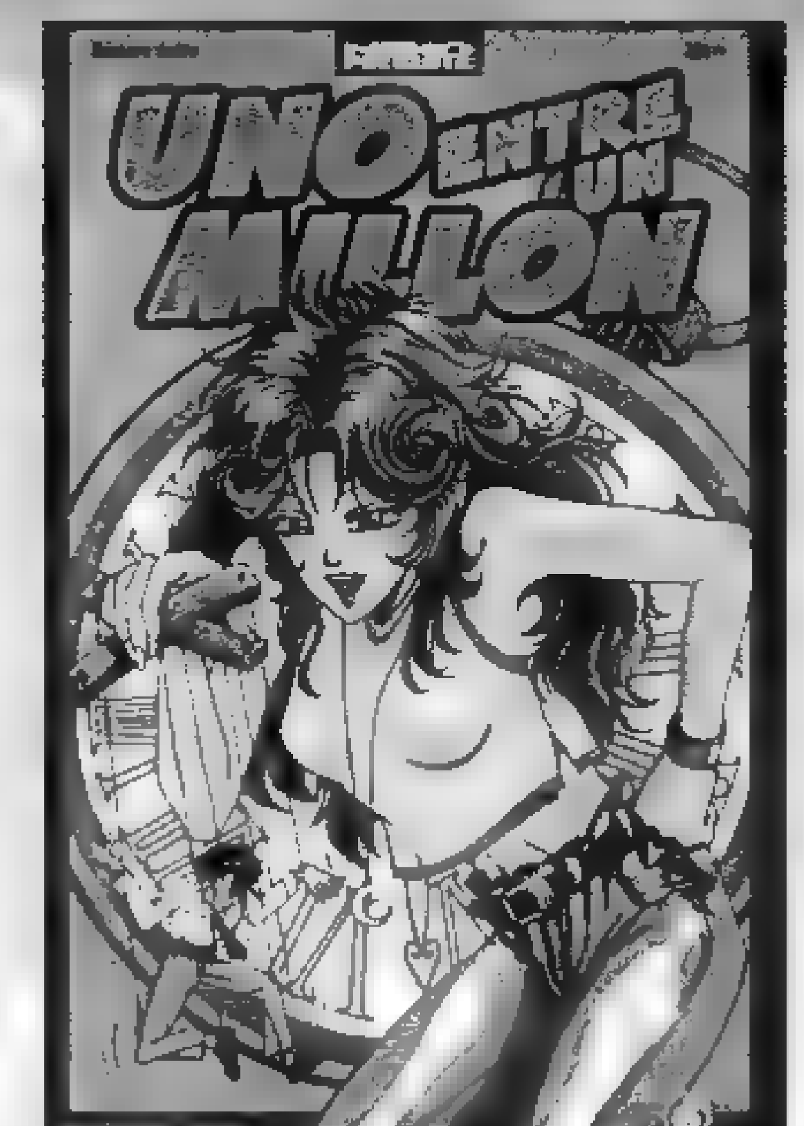
Glénat Ediciones



"Tu revista mensual sobre cine juvenil y trotón" es el titular que acompaña al logo de esta nueva revista de **Glénat**. Cine, televisión, música y comics con olor a caspa en la línea que han marcado las creaciones de **Manuel Valencia** y otros fieles discípulos suyos como **Jorge Riera**. **Invasión** se nos presenta en el mismo formato que **Kabuki**, dirige **Manuel Romo** y los contenidos del número 1 iban desde **Killer Barbies** (la última película de **Jesús Franco**) a la moda vampírica del cine pasando por **Clueless** y el porno casero. Siguen la línea que ha marcado la citada revista del **Riera**, informando unas veces y desinformando otras, una ingeniosa forma de hacer una revista sin la obligación de estar ■ la última u ofrecer información veraz (pues no es cuestión de competir con **Fotogramas**) y encima situarse en lo alto de la ola de la moda "caspa". Por cierto, que el término empieza a ser tan etiquetador, falso y repulsivo como lo pueda ser e de "JASP", y lo gracioso es que sus seguidores se las dan de independientes, anarquistas y demás. Ahora amenazan con la moda "freak". Pues qué guachi.

Uno entre un Millón, de Vanessa Durán

Camaleón Ediciones



Si el manga se enorgullecía de tener el mayor número de lectoras del mercado de los comics, es normal que ahora surgan las primeras dibujantes, y **Vanessa Durán**, ya conocida desde hace tiempo por el círculo de fanzines, es una de las que mejor se desenvuelve con los lápices. En **Uno entre un Millón** apuesta por el shojo con dos historias, la que da título a este ejemplar y otra llamada **Cuando los pájaros nadan y los peces vuelan**, la primera de corte dramático y la segunda humorística.

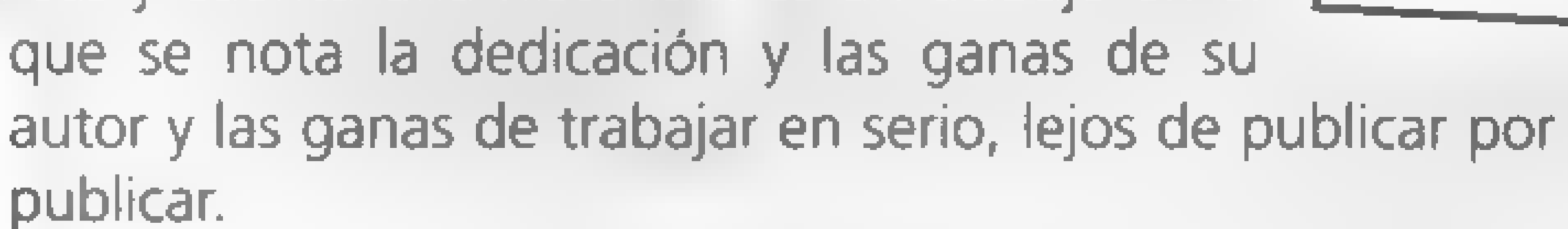
Si hemos de caer en el error de valorar la obra teniendo en cuenta su creación por un autor español novel, este manga alcanza un nivel de calidad bastante aceptable, aunque no hay duda de que **Vanessa Durán** debería haber esperado un poco más antes de aventurarse en los entresijos editoriales. Sí, buenas intenciones y proyección de futuro se ven en el arte de esta joven dibujante, pero si valoramos la obra por sí misma, nos encontramos con un manga bastante por debajo de una media aceptable. El título atiende a un número único, así que esperemos que su próximo título nos sorprenda como debería.

B³, de David Ramírez

Camaleón Ediciones

Cuando se mostró **Mi Pequeño Tomoka**, una de las obras premiadas en el pasado **Salón del Manga**, muchos pensaron que no estaba mal, pero pocos apostaban por el futuro de aquel joven autor, **David Ramírez**. Después, los chicos del **Kame** confiaron en su talento y ahora se ha convertido en uno de los dibujantes que más simpatías despierta entre los lectores. Y es que **B³**, su primera obra individual, es para muchos el mejor manga español que se ha editado hasta ahora.

Algunos objetarán que no se parece tanto a un manga como, por ejemplo, **Hiromi**, pero sí se parece como el que más a un manga de su estilo, como por ejemplo, **Dr. Slump** o cualquier otro manga de humor puro y duro que circule por Japón. La mayor virtud de **B³** es que es un cómic que se puede leer, que a lo largo de sus 24 páginas despierta decenas de sonrisas y cuenta una historia... es un trabajo en el que se nota la dedicación y las ganas de su autor y las ganas de trabajar en serio, lejos de publicar por publicar.

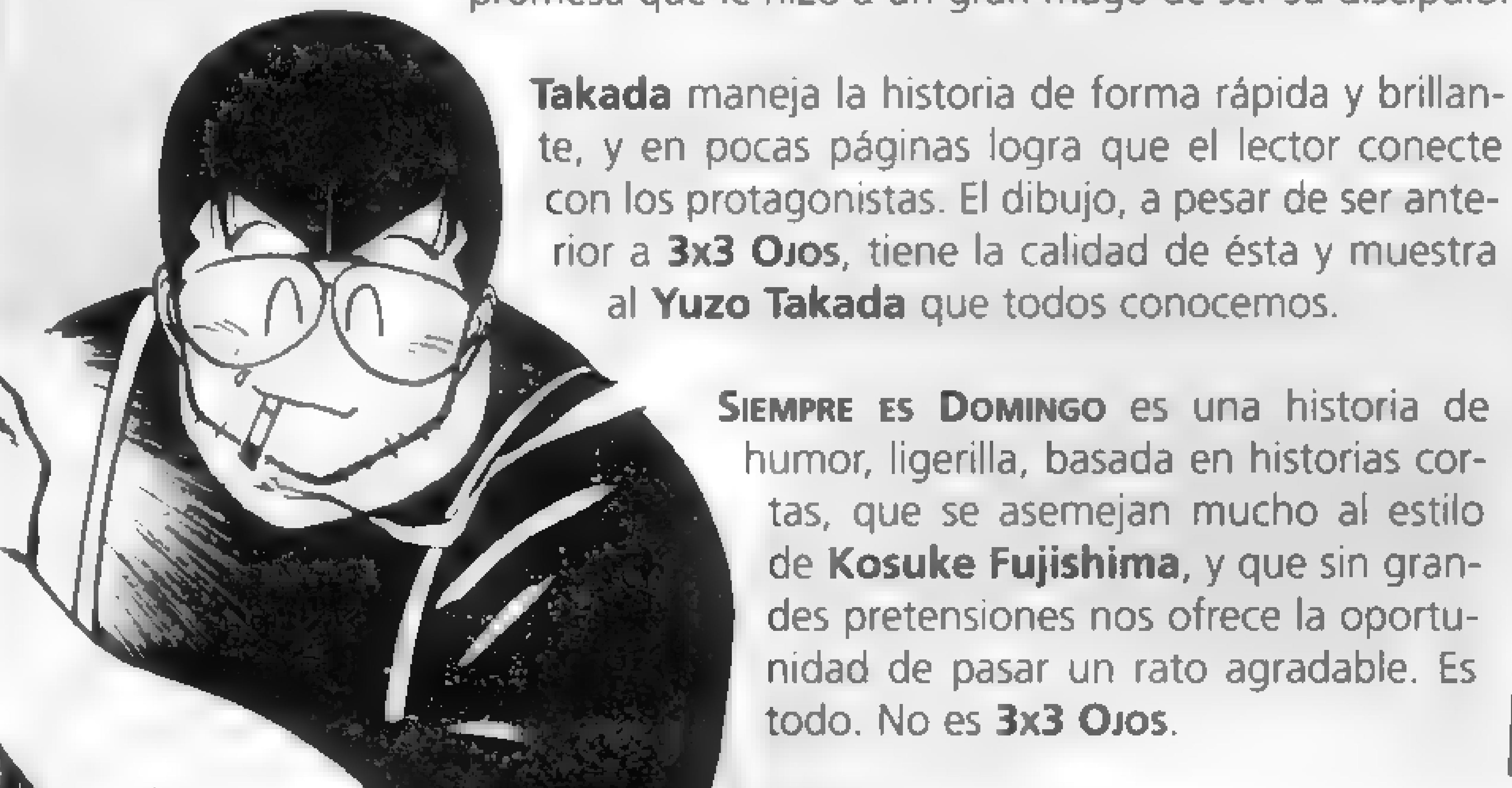


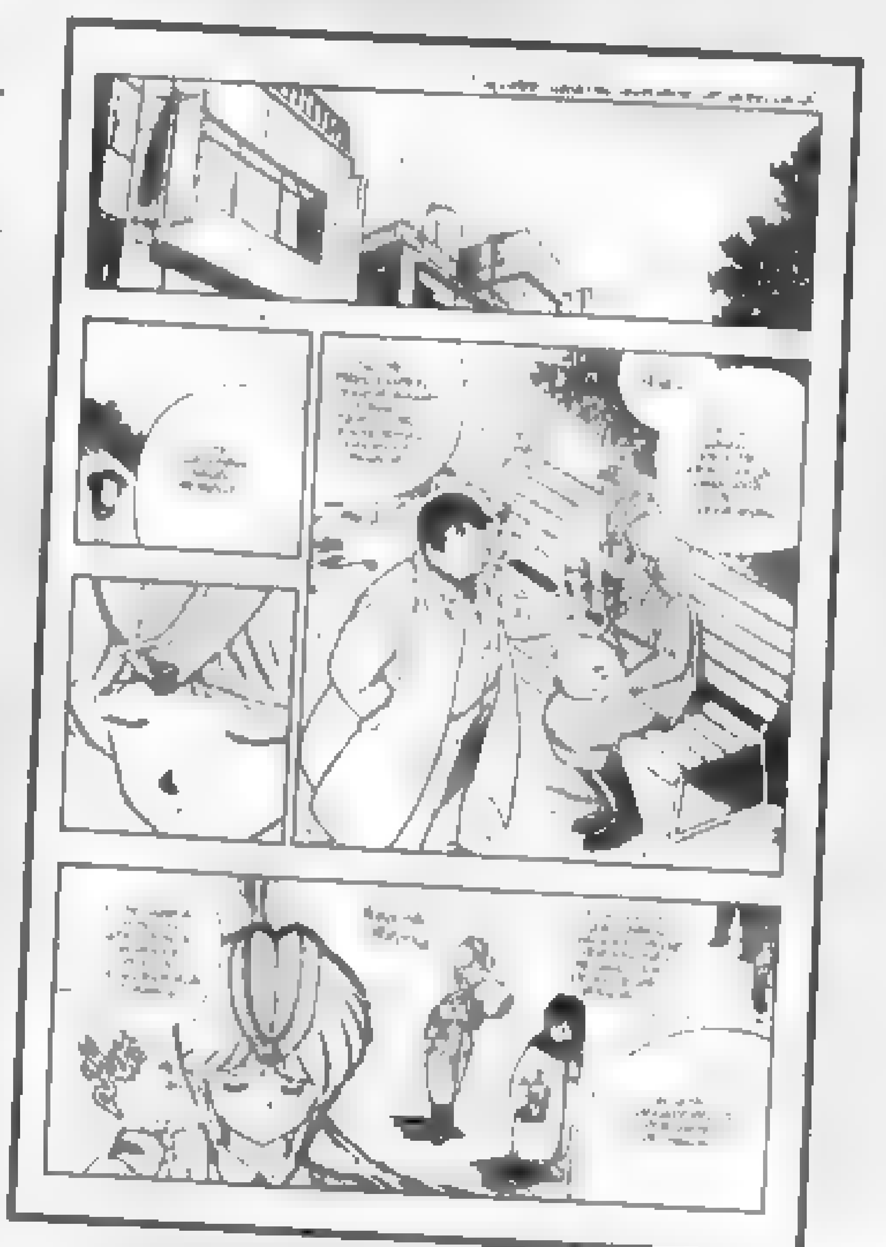
Sin duda, si **David Ramírez** sigue por este camino, a pesar de no ser precisamente el más comercial (algunos "lectores de manga" se asustarán con tanta letra y bocadillo), va a tener futuro como dibujante de historietas y se hará un hueco entre las buenas críticas y el favor del público, aunque éste sea minoritario. Muchos lo han dado en llamar el **Mondo Lirondo** del manga, y en cierto modo es así. Nosotros, por nuestra parte, ya estamos impacientes por leer la nueva obra de **David**, al igual que esperamos que algún día **B³** obtenga su propia miniserie (¿por qué no se sustituye por el intragable **Kami Seeds**, **Alex**?). Y vosotros... ¿todavía no os lo habéis comprado?

Siempre es Domingo, de Yuzo Takada

Paneta-DeAgostini Comics

Era sólo cuestión de tiempo el ver publicada una nueva colección de **Yuzo Takada** (que no ha sido **Blue Seed**, en contra de todas las apuestas), el creador de **3x3 Ojos**. **Siempre es Domingo** es su obra inmediatamente anterior, una historia corta de 2 volúmenes que **Planeta** recoge en una miniserie de 10 números. La historia narra el encuentro y posterior amistad de **Yumi**, una joven y ambiciosa policía, con **Toru**, un desdichado prestidigitador en paro que vive de la venta de su propia cosecha de marihuana. Ambos se conocieron hace cerca de 10 años, cuando **Toru** salvó a una chica de un accidente, hiriéndose gravemente la mano... después no se volvieron a ver. Por una de esas casualidades del destino, **Yumi** y **Toru** se volverán a encontrar, y ésta piensa que podrían hacer una buena pareja para resolver los casos policiales de la ciudad, mientras **Toru** sólo piensa en ir a Hollywood y cumplir la vieja promesa que le hizo a un gran mago de ser su discípulo.



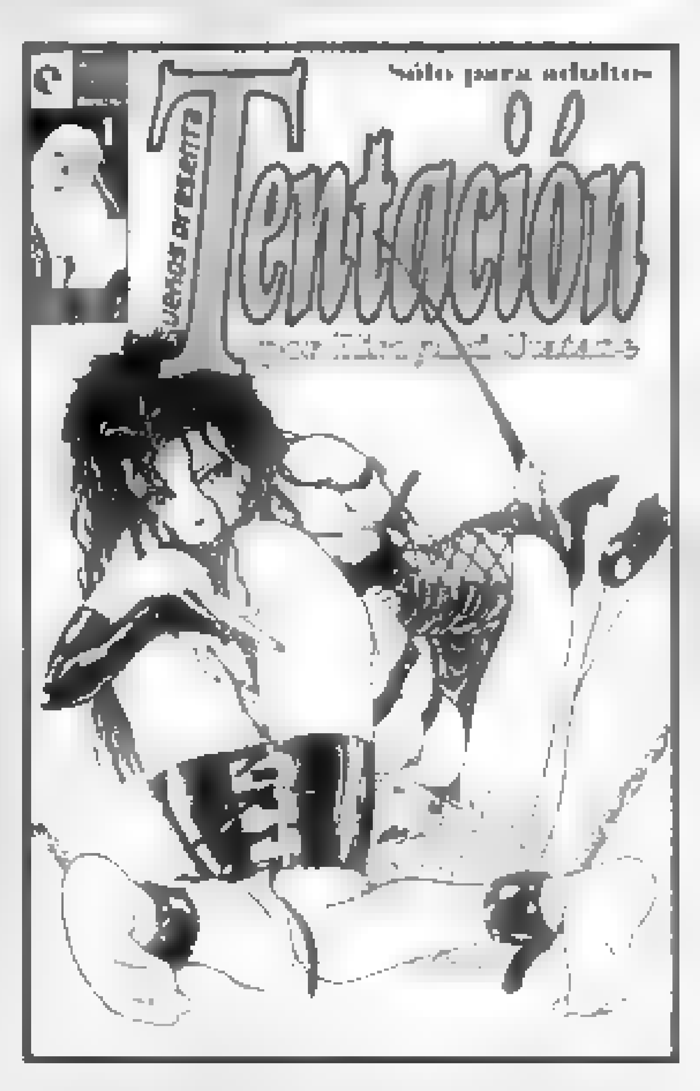


Takada maneja la historia de forma rápida y brillante, y en pocas páginas logra que el lector conecte con los protagonistas. El dibujo, a pesar de ser anterior a **3x3 Ojos**, tiene la calidad de ésta y muestra al **Yuzo Takada** que todos conocemos.

Siempre es Domingo es una historia de humor, ligerilla, basada en historias cortas, que se asemejan mucho al estilo de **Kosuke Fujishima**, y que sin grandes pretensiones nos ofrece la oportunidad de pasar un rato agradable. Es todo. No es **3x3 Ojos**.

Tentación, de Hiroyuki Utatane

Glénat Ediciones

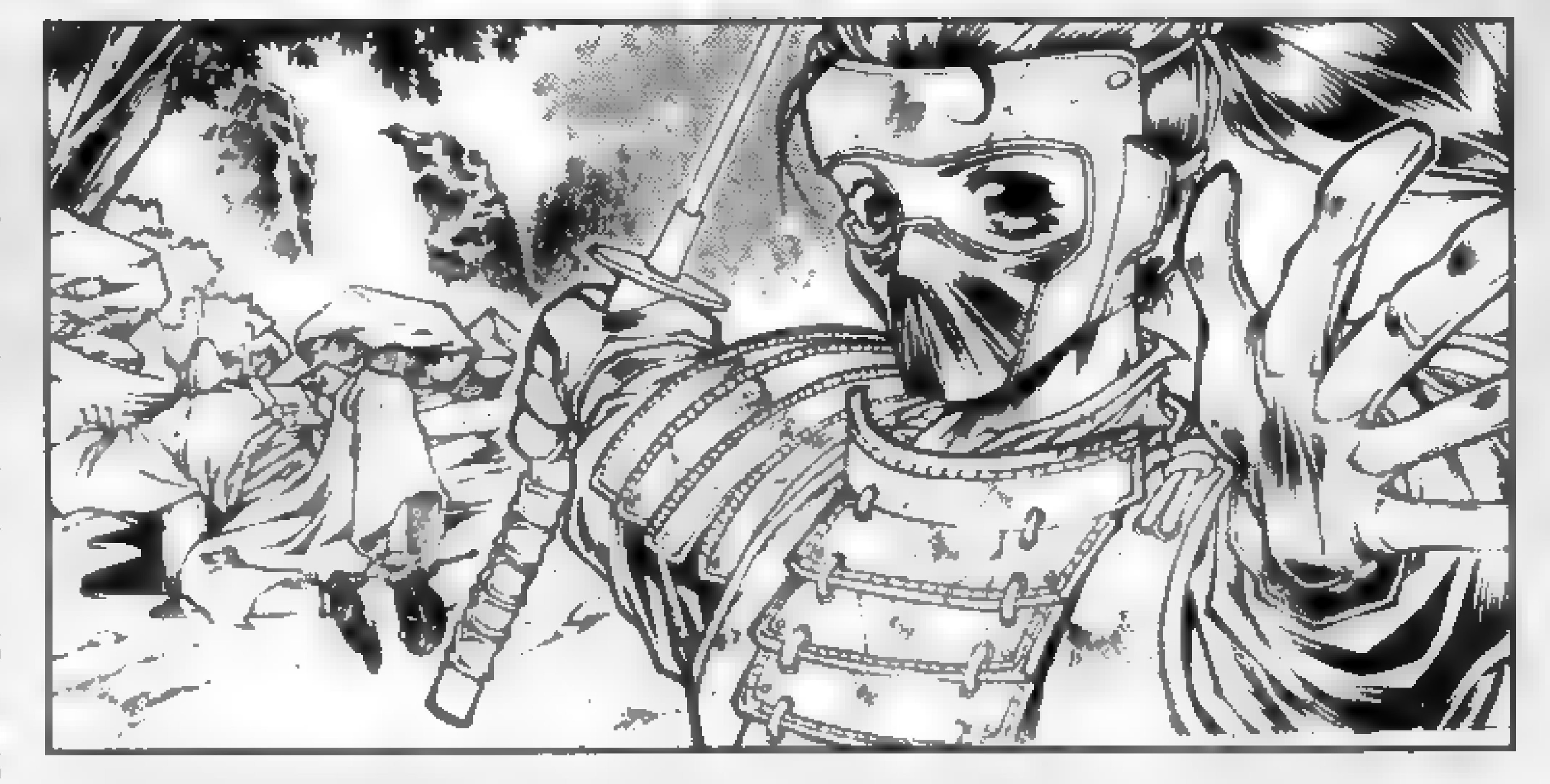


Glénat nos sorprende con una obra erótica... de calidad. **Hiroyuki Utatane** es uno de los dibujantes de manga erótico más reputados de Japón (aunque ahora ya no se dedique a este género) y es toda una sorpresa que esta editorial se haya hecho con un título suyo.

Una vez más, el material no ha sido contratado directamente con Japón, sino con la norteamericana **Fantagraphics Books/Studio Proteus**, y se promete una miniserie de 4 números, formato comic-book, 24 páginas y 225 ptas. **Tentación** es un manga que agradará a los amantes de este género y que no decepcionará a los que han oído hablar de su autor, a pesar de que éste no sea precisamente uno de sus mejores trabajos. Esperemos que **Glénat** siga por esta línea.

Hiromi, de Al García y Roger Ibáñez

Camaleón Ediciones



¡El manga español más esperado de todos los tiempos!
Éste podría ser el reclamo publicitario más apropiado para la creación de **Al García** y **Roger Ibáñez**. Con casi medio año de retraso se presenta **Hiromi**, y no sé si deberíamos achacar esto a la declarada pereza de su dibujante, que sin embargo realiza un trabajo excelente, o a otros oscuros misterios editoriales. El caso es que **Hiromi** está muy bien para ser un "manga" español, los diálogos son buenos, (aunque el guión no es nada nuevo), y el dibujo, como ya se ha dicho, es potente, a la altura o incluso superando muchos de los mangas que nos vienen de Japón.

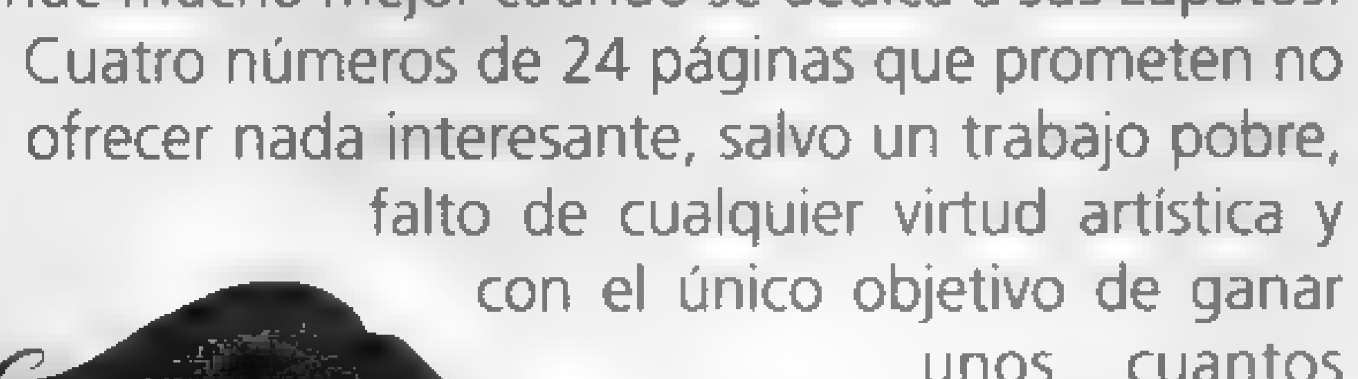
Sin embargo, el mayor problema de **Hiromi**, y que comparte con muchas otras producciones de la línea manga de **Camaleón**, es que se lee en apenas 3 minutos. En concreto, hay 29 bocadillos para 24 páginas... Vale que el manga basa su atractivo en contar la historia apoyándose en lo visual, en su atractiva cinemática, etc... pero otra cosa es hacer un cómic casi mudo, que necesita una página para mostrar un personaje que se despierta en la cama... eso lo puede hacer un manga japonés de 300 páginas, pero no una historia corta de 24.

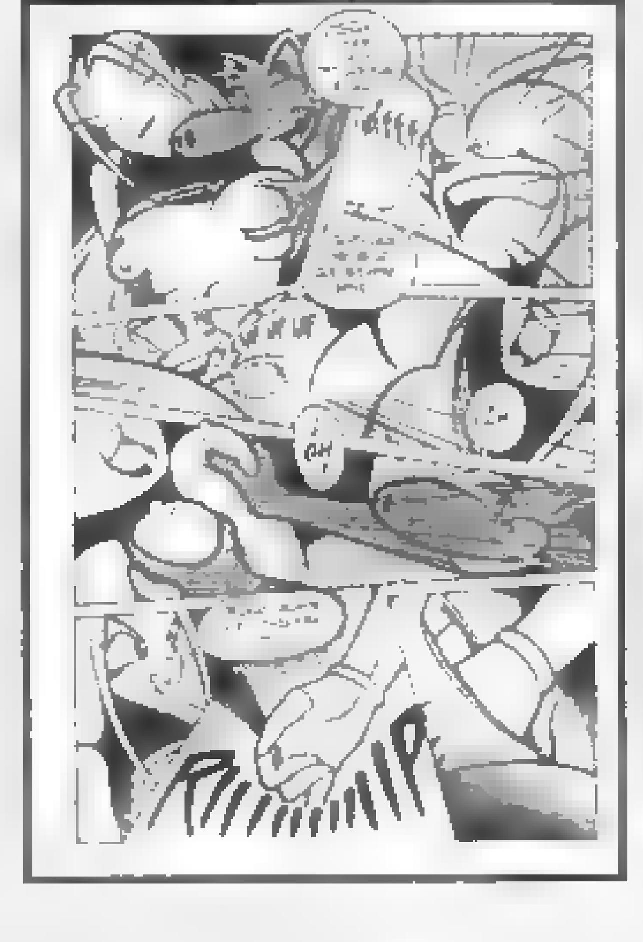
Sin duda, **Hiromi** no es un mal cómic, simplemente es un cómic bonito para ver, no para leer, con el que descubrir esa ya consagrada promesa que es **Roger Ibáñez** y en el que invertir esas 250 ptas. que te sobraban.

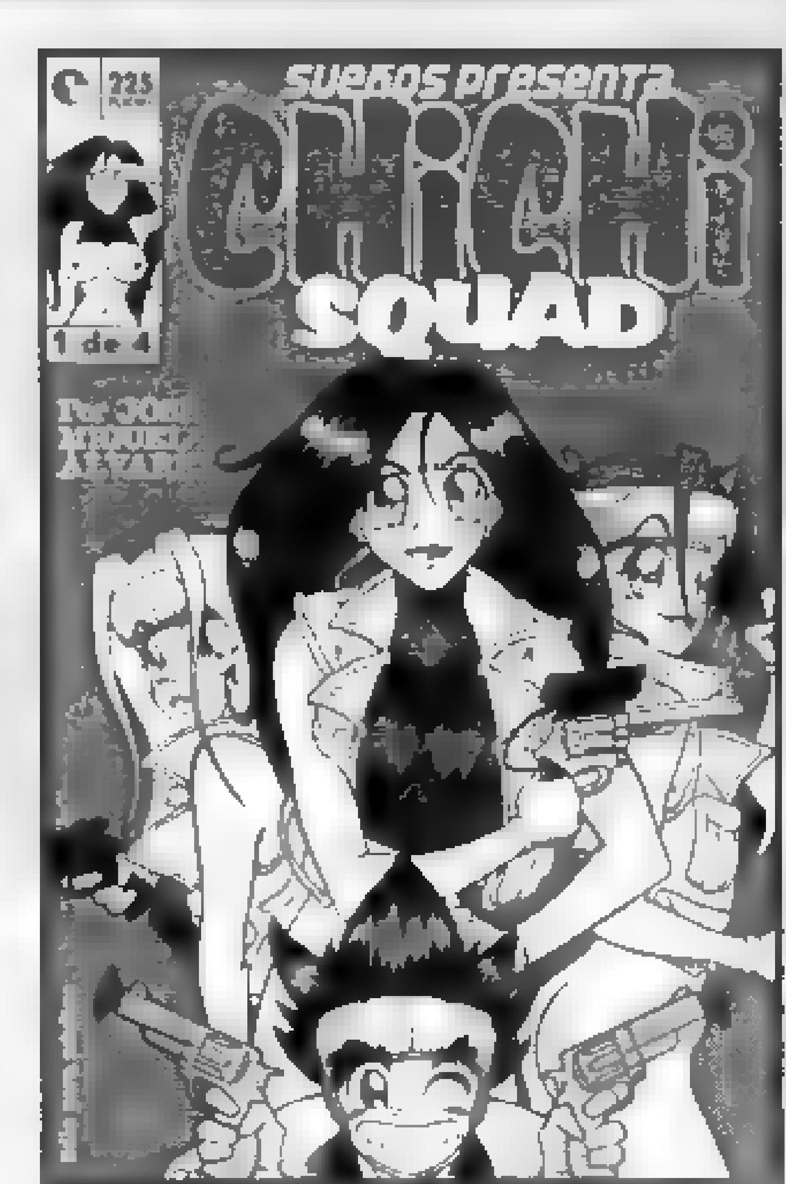
Chichi Squad, de José Miguel Álvarez

Camaleón Ediciones

Muchos creíamos que no volveríamos a ver algo tan, tan... (mejor dejarlo) como **Sueños**, pero sí, lo han vuelto a hacer. Hay dibujantes que creen que un manga se hace dibujando cuatro ojos grandes, unas cuantas líneas cinéticas y los típicos gags visuales tan utilizados en **Dr. Slump**, y ése es el error de **José Miguel Álvarez**, que sin duda se defiende mucho mejor cuando se dedica a sus zapatos.
Cuatro números de 24 páginas que prometen no ofrecer nada interesante, salvo un trabajo pobre, falto de cualquier virtud artística y con el único objetivo de ganar unos cuantos duros vendiendo gato por liebre, o lo que es lo mismo, cómic cutre y mal hecho por manga erótico.







Encima, por si fuera poco, ni siquiera les servirá a los amantes del "5 contra 1", pues si algo consigue este **Chichi Squad** es deprimir todas nuestras células sensibles... ¿Cuándo aprenderán?

Videoguía Manga, de Jorge Riera

Midons Editorial

Hacía mucho que no veíamos un nuevo libro genérico sobre manga, tal vez porque la edición de éstos sea tarea bastante arriesgada. Si no me equivoco, sólo libros como el **Dossier Definitivo: Dragon Ball**, han conseguido un éxito de ventas importante (gracias al tema de su contenido) mientras que otros como **Una Introducción al Animé, Guía de Animé, Mangavisión** o **El Mundo de Sailor Moon** han pasado con más pena que gloria. *"Es triste descubrir que los lectores de manga tampoco leen, igual que los lectores del resto de comics..."* me decía uno de los editores más significativos de nuestro país, aventurado en la edición de uno de estos libros.

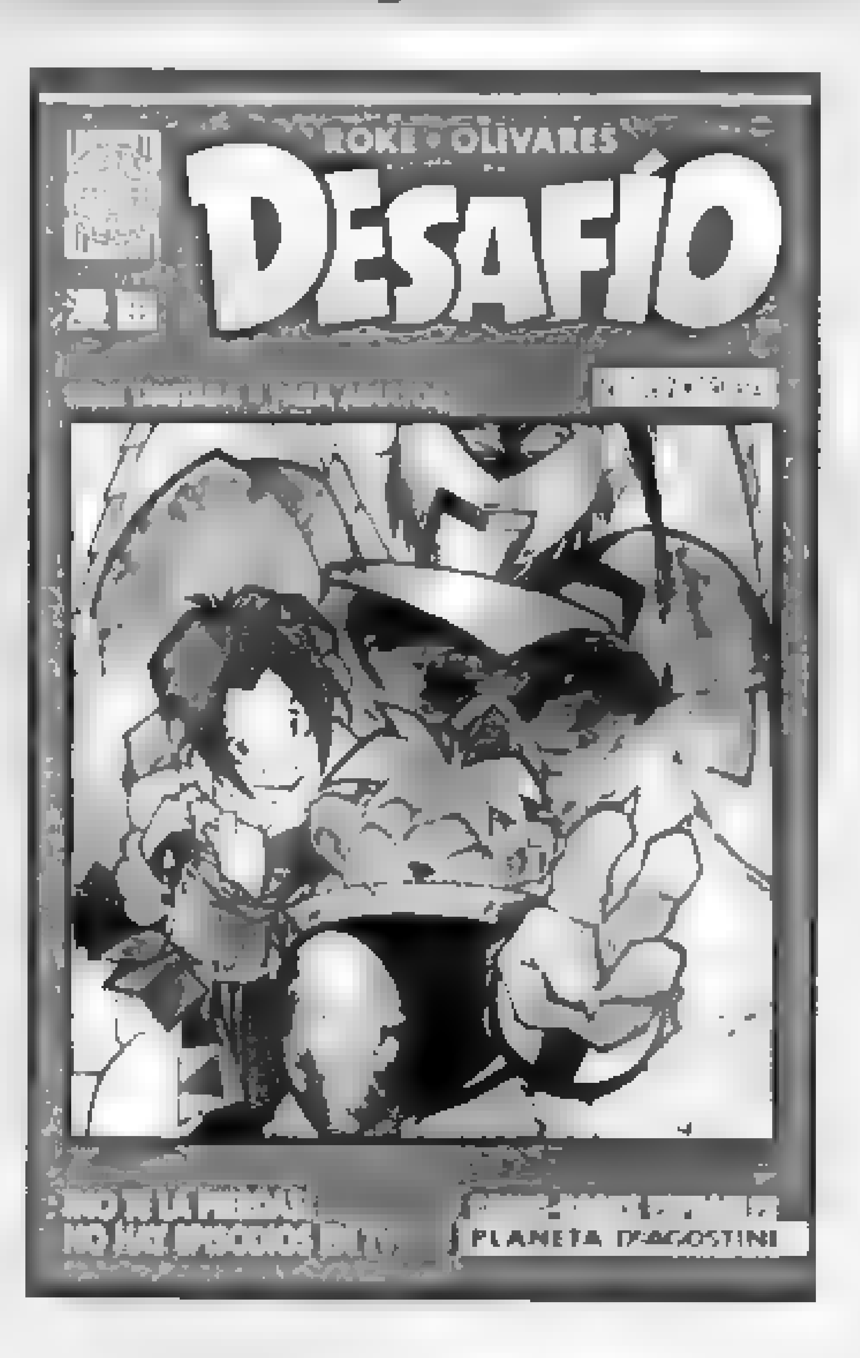
Sin embargo, a los de **Midons** no parece importarles todo esto, y **Jorge Riera** empuña la pluma y redacta este libro de 128 páginas (muchas de ellas en color) en las que repasa todo lo que, ya sea a través del vídeo o de la TV, hemos podido ver los españolitos a lo largo de estos años.

Videoguía Manga, como dice su autor en el editorial, no pretende ser un profundo estudio de todas estas obras, sino una referencia rápida, sencilla y amena que permita a extraños gremios como el de los fanzineros disponer de una base de datos a la que acogerse.

En fin, la valoración final es bastante positiva, aunque el libro está a años luz del también recientemente editado **Guía de Animé**, y la maquetación y edición también están a la altura de un buen trabajo. El "pero" más significativo es el precio, 1800 ptas., bastante abusivo... Que no les pase ná.

Desafío, de Roke y Olivares

Planeta-DeAgostini Comics



Iba a realizar esta reseña desde la perspectiva que **Desafío** es una serie infantil, pero después de releerla (por los culos que salen) y recayendo en la indicación de portada ("para adultos"), me doy cuenta de que no, que es una serie para los más mayores de la casa.

Buff... es difícil hablar de este título sin dejarlo bastante mal, pero es que el guión de **Roke González** no hace gala de los años que este hombre lleva en el medio, sino que viene a demostrar lo que ya hizo su trabajo en **Akuma**: que se puede dedicar a otra cosa que no sea guionizar comics... leerlos, por ejemplo. En concreto, la trama de este primer número muestra a una colegiala inocente que se encuentra con un ser bueno de otro mundo, ella tiene la marca misteriosa de turno (en el culo) y la atacan otros seres malos de ese otro mundo... así que los dos se unen y patatín y patatán, todo ello a lo largo de 24 páginas, y todavía queda otro número. ¿A que es tan original como un bocata de chorizo?

Carlos J. Olivares, el dibujante de **Boum!** conocido por todos, realiza un trabajo digno para el tiempo y dedicación que le habrá supuesto, aunque está muy por debajo de las posibilidades reales de este joven autor.

Realmente, duele que el primer "manga" español de **Planeta**, estando además firmado por **Olivares** y teniendo ambos autores la experiencia de haber publicado en **Camaleón**, sea un título de puro relleno (al menos ésa es la sensación que da) dentro de la nueva línea de autores españoles de esta editorial, y que encima sea ridiculizada por ellos mismos al asignarle el diseño de portadas de **Dragon Ball** (serie roja) con el fin de ganar más lectores... No, si luego nos criticarán por no apoyar a los autores españoles, pero creo que con títulos como este estamos enterrando aún más la producción nacional.

Yoko, de Ismael Ferrer

Glénat Ediciones

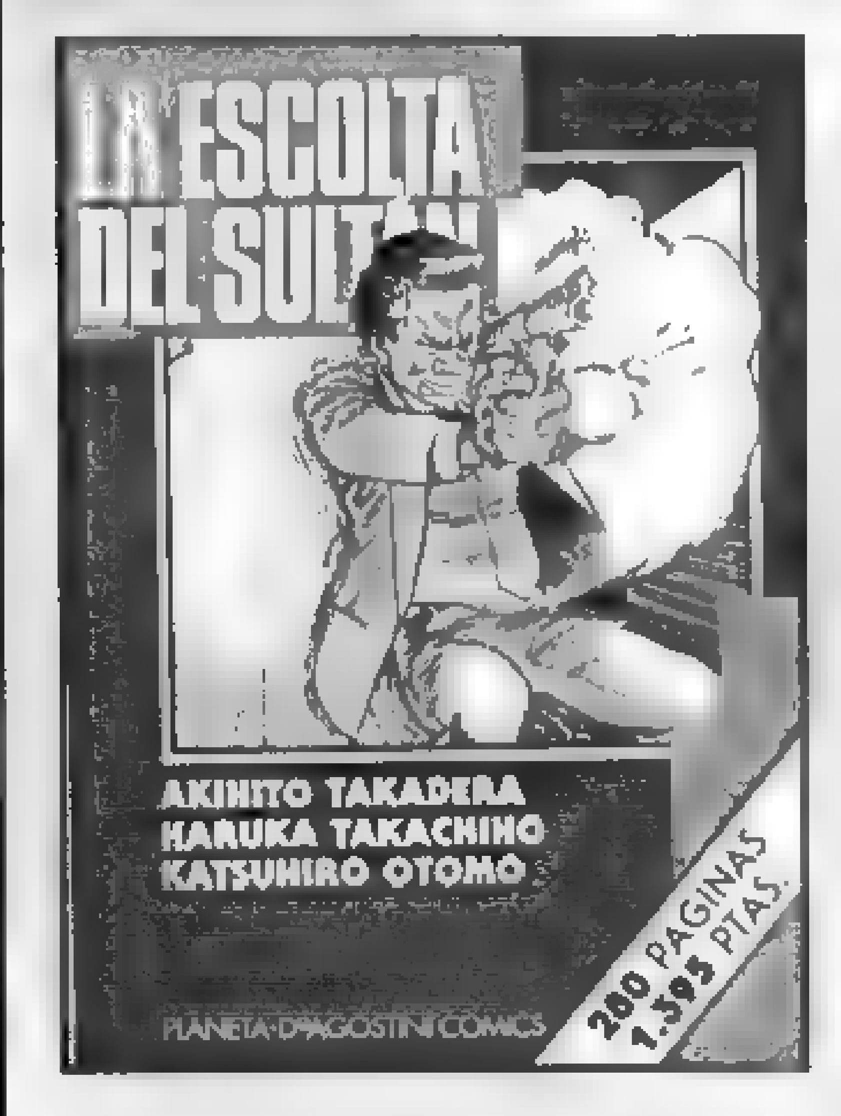
Si tenemos en cuenta que **Yoko** reúne las mismas características creativas que **Chichi Squad** (autor español de comics que disimula su estilo y lo adapta en pro de un manga erótico), deberíamos pensar que estamos ante una nueva aberración, un nuevo producto comercial que, encima, es malo. Pero no, **Ismael Ferrer** demuestra que se pueden hacer las cosas a gusto de la demanda, pero que se pueden hacer bien, con gracia y estilo.

Por eso es difícil que esta miniserie de 4 números le caiga mal a alguien, porque, si bien se nota que **Ismael Ferrer** no se ha esmerado como él sabe para realizarla, tampoco hay que negar que ha puesto bastantes ganas en el proyecto, resultando una obra digna que de ningún modo supondrá un tachón en su historial.

Creo que todos comprendemos el que un autor y un editor deban producir material de este tipo para "tirar palante" y compaginar estas tareas con las que realmente les entusiasman, pero entre **Yoko** y **Chichi Squad** hay una diferencia abismal, la diferencia de la profesionalidad de sus dos autores y las buenas intenciones.

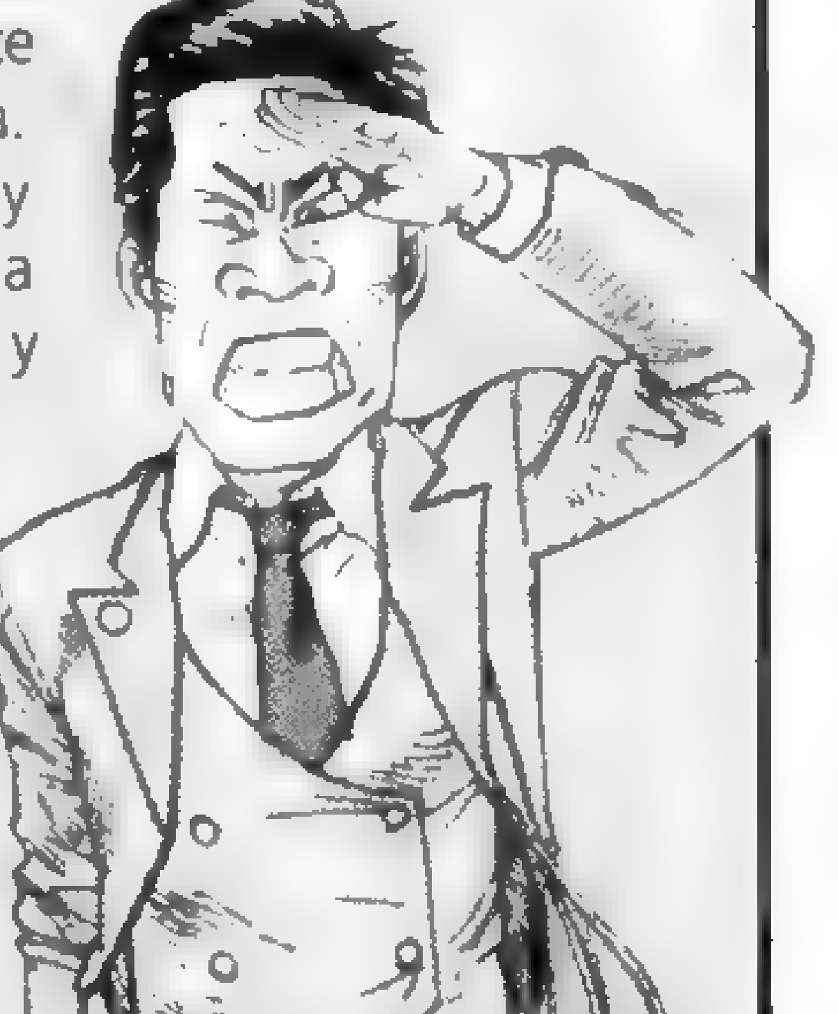
La Escolta del Sultán, de Otomo / Takadera y Takachiho

Planeta-DeAgostini Comics



Juanjo Sarto decía en el prólogo de este manga que publicar **La Escolta del Sultán** es uno de esos raros placeres que suceden en la vida de un editor. Realmente, **La Escolta del Sultán** también es uno de esos raros placeres que sorprenden al lector de vez en cuando. Si os decimos que se trata de un volumen de 280 páginas con guiones de **Katsuhiro Otomo** y **Haruka Takachiho** (el creador de **Dirty Pair**), con el dibujo de uno de los más brillantes mangakas del momento, **Akihito Takadera,** y con tres increíbles historias cortas cargadas de acción y humor, pensaréis que tendríais que comprároslo. Si encima os decimos que todo esto cuesta sólo 1.395 ptas., pensaréis que ya deberíais tenerlo.

La Escolta del Sultán presenta tres historias cortas de similar estructura: **Una tarde de Perros**, la única que guioniza **Otomo** y que narra una singular guerrilla de yakuzas; **¡Ahí llega "Lolita"!**, una trepidante persecución de motos con un desenlace apoteósico; y **La Escolta del Sultán**, que da título al tomo y que cuenta las peripecias de tres ineptos policías por proteger al Sultán de un atentado. Las tres comparten una extraña mezcla entre surrealismo y veracidad (**Gô Nagai**, que firma el epílogo, lo compara al **Mentiras Arriesgadas** de **James Cameron**), así como un desenlace espectacular y grandes dosis de humor y acción frenética. Leer una obra como ésta es un placer que se presenta muy pocas veces al año, mientras pasas las páginas tienes la sensación de estar viendo una película, pues el detalle y planificación de **Takadera** son realmente soberbios (el grafismo recuerda mucho a **Otomo**), y la acción te engancha de tal forma que te hace leer estas casi 300 páginas de un tirón. Seguir con esta reseña sería deshacerse en elogios, así que sólo podemos recomendaros que os hagáis con este manga. Seguro que serán las 1.395 ptas. mejor aprovechadas del año.



LENTO PERO... INSEGURO.

¡YAA AGH!
SCRITCH!
RRRING!
¿QUÉ? ¿OCCIDENTALIZAR LAS ONOMATOPEYAS DE ALICE 12 PARA MAÑANA? ¡CLARO, CUENTA CON ELLO!
¡SNIF!
¡RAA AAH!
¡GN!
SPROOSH!
CHOF!
INK
¡ARF! ¡ARF!
RIIING!
¡HIIII, MÁS NO!
¿¡MIS PÍLDORAS, DONDESTÁN MIS PÍLDORAS!?
¡OYE, TÚ! ¿PERO A QUIÉN CREES TÚ QUE LE IMPORTA TU VIDA? ¡¡VENGA, DÉJATE DE TONTERÍAS Y PONTE A DIBUJAR ALGO CON SENTIDO!! ¡¡¡VAMOS!!!
¡YO SÓLO QUERÍA EXPLICAR POR QUÉ HE TARDADO TANTO EN HACER HIROMI, Y...!
¡CALLA Y DIBUJA!
ÓSCAR VALIENTE
Clásicos del animé
MAZINGER PETA "Un error fatal"
¡WOW!¡MENUDO CIEGO QUE LLEVO! ¡JU, JU,...!
¡ATACA MAZINGUER! ¡ATACA, JODER!
POM!
JA, JA... ¡VOY A ACABAR CONTIGO, MAZINGER! ¡T... TOS PETAS... HAN BAJADO... GUARDIA...
¡¡ATACA MAZINGER, ATACAA AAGH!!
¡JA, JA... TOMA JOPUTA!
CRASO ERROR
¡Y MÁS, JA, JA, JA!
Clásicos del animé
HEIDI METAL
Clara, la reina del Moshin
¡OH YEAH, CABRONCETES!
¡OEEE, GUARRA!
OEEEEEE!
MOSHIN' MOSHIN'
¡NO ME PATEÉIS, POR FAVOR! ¡NO ME PATEÉIS...! ¡¡¡AAAGGH!!! ¡MIS PIERNAS!
OEEE!
¡GRRR!
¡HEY CLARA! ¿TE VIENES A PATINAR UN RAT... ¡JA, JA, JA!
¡MALDITA HEIDI!
¿¡PERO QUÉ COJONES ES ESTO!?
¿¡PERO QUÉ MIERDA ME HAS DIBUJADO!?
BANG! BANG!
OTRA VEZ ÓSCAR

¡Estás ARRESTADO! Kosuke Fujishima

Debido a su reciente realización (1994-95), **¡ESTÁS ARRESTADO!** (**YOU'RE UNDER ARREST!**) es uno de los títulos más frescos que vamos a poder disfrutar este año de la mano de **Manga Films** a través de su sello **Anime Video**. También es uno de los lanzamientos más sonados por el hecho de que **NORMA Editorial** edita el manga al mismo tiempo, realizando una especie de "edición conjunta" (como ya hicieran con **DOMINION**), que a buen seguro aupará aún más las ventas de la obra en sus dos vertientes.

Sobra decir que se trata de la adaptación animada en formato OVA del manga creado por **Kosuke Fujishima** (**AH! MY GODDESS!**), y que éste es su ópera prima, ■ pesar de que hoy todavía sigue publicándose (ya que este autor alterna la creación de varias obras).

Pero vamos a centrarnos en la edición del vídeo. Como siempre, los editores se empeñan en hacernos creer que su nuevo lanzamiento es lo mejor, el no va más, y en este caso, puedo decir que es cierto.

No por el hecho de ser una producción reciente tiene que ser buena (mis desilusiones me he llevado), aunque éste sí es el caso, y todos los aspectos técnicos de estos OVAs brillan por su excelente factura, desde la animación al diseño de personajes pasando por el storyboard. La primera cinta recoje los episodios 1 y 2, titulados **Así se conocieron** y **El Rally Tifón de Tokyo** respectivamente, de los cuatro totales, por lo que quedará sólo una cinta por editar.

En el primero asistimos al encuentro de **Natsumi** y **Miyuki** (el comienzo no tiene nada que ver con la historia del primer capítulo del manga, donde ya se conocen), dos policías con un carácter muy distinto a las que nombran compañeras. Para ponerlas a prueba, dejan que lleven el caso de un extraño **Mini** rojo que circula por la ciudad violando todas las señales de circulación. Tras una desenfrenada persecución, las dos guapas oficiales se conocerán mejor y decidirán seguir juntas en el cuerpo. Es el principio de una larga y divertida amistad.

En el segundo capítulo conoceremos un poco más ■ otro de los protagonistas de la serie, **Ken Nakajima**, que está enamorado de **Miyuki** y que pertenece a la sección motorizada. Los tres se sumergerán en un nuevo caso que tiene a un coche por protagonista. Se trata de un **Lancia** amarillo que aparece cuando llueve y hace viento, y que se la tiene jurada a **Ken**, que no puede darle alcance con su moto. Al final, y gracias a los arreglos que **Miyuki** realiza en su moto (es una excelente mecánica), **Ken** estará a la altura del rápido **Lancia**.

Ya veis que el argumento no es ninguna maravilla, es sencillo y lineal, pero engancha y cumple a la perfección el cometido de hacer lucir la parte técnica del OVA. Las persecuciones son realmente espectaculares, de lo mejor que podréis ver en una producción de este tipo, y el detalle de la maquinaria no tiene nada que envidiar a la del propio manga original, puesto que incluso se han utilizado sombreados degradados, algo muy complicado de realizar y que demuestra el cariño que se ha puesto en esta producción. El diseño de personajes también es muy acertado, fiel al original, moderno y con gancho, como debe ser, mientras que el resto de elementos, fondos, música, encuadres y demás también están ■ una altura sobresaliente.

Los guiones corren a cargo de **Michiru Shimada** y **Michiko Yokote**, el diseño de personajes es de **Atsuko Nakajima**, la animación es de **Tokuyuke Matsutake** y **Fumio Matsumoto**, la música pertenece ■ **Ko Otani** y la dirección recae en **Kazuro Furuhashi**.

Poco más se le puede pedir a un OVA, gustará incluso ■ los profanos del animé, y si tenemos en cuenta que tan sólo son dos cintas (50', 2.995 ptas. c/u), y que la producción viene avalada por **Bandai Visual,** nos encontramos ante una compra obligada. A disfrutarla.

Jordi Sierra

FRANK MILLER

ESE COBARDE BASTARDO

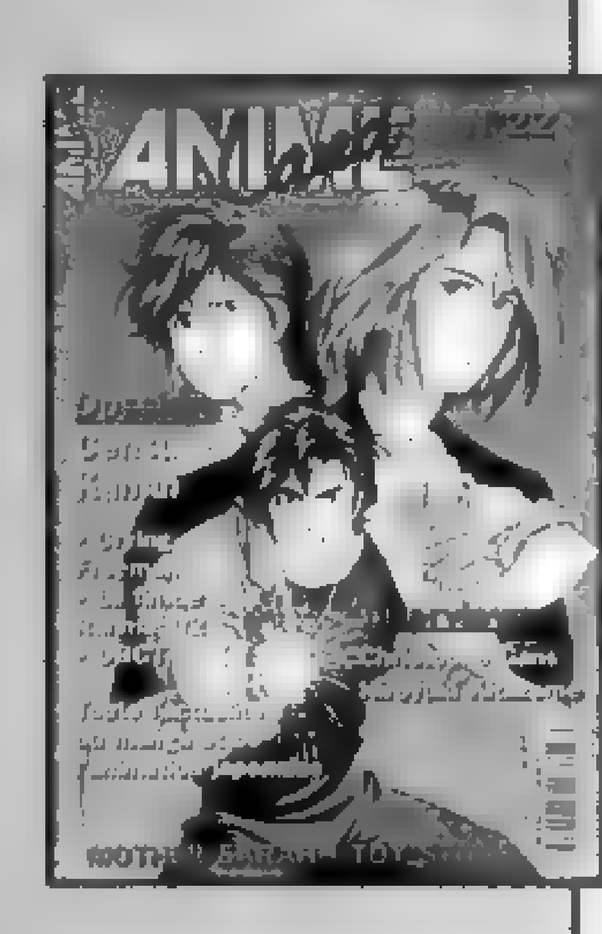
UNA HISTORIA DE SIN CITY™

A raíz del artículo publicado sobre el "manga chino" **CYBER WEAPON Z**, muchos habéis solicitado más información sobre estos títulos. No ha dado tiempo a preparar un nuevo artículo, así que hemos decidido dedicar esta sección a **CELIA**, uno de los manwas más populares de la editorial **Freeman**, antes de cerrar la revista.

CELIA es un heroic-fantasy en toda regla, donde la magia y las leyendas cobran el protagonismo. El dibujo es igual de espectacular que el del resto de las producciones de esta editorial, y las páginas cambian de aspecto con una frecuencia pasmosa... tan pronto pasas una página coloreada a la acuarela, como te encuentras una viñeta en b/n u otra página tramada, es realmente curioso. Sin duda, **CELIA** es un título a añadir a esa lista de peticiones que todos tenéis.

CELIA

Debido a que este último número de **Otaku** sale con más retraso, hemos omitido el comentario de las revistas, ya que éste quedaría desfasado. Por eso vamos a comentar el estado actual de las dos revistas francesas más importantes del momento: **Anime Land** y **Tsunami**. La primera, editada por el grupo **Anime Manga Presse / Animarte,** puede enorgullecerse de ser una de las revistas sobre manganimé más veterana y mejor realizada de todo occidente, y sus colaboradores son una fuente inagotable de sabiduría sobre el tema. El último número que ha llegado a nuestras manos, el 22, es el primero que se distribuye en quioscos de todo el país vecino, y su tirada bien triplica la de las revistas españolas. **Anime Land** presenta 64 páginas a todo color por 28 francos, y también suele incorporar artículos sobre animación en general, así como interesantísimas entrevistas. Los chicos de **Animarte**, además de confeccionar la revista, disponen de su propio sello videográfico, **Kaze Animation**, y son responsables de muchos salones sobre manganimé organizados en Francia, a los que acuden importantes personalidades de la industria japonesa.

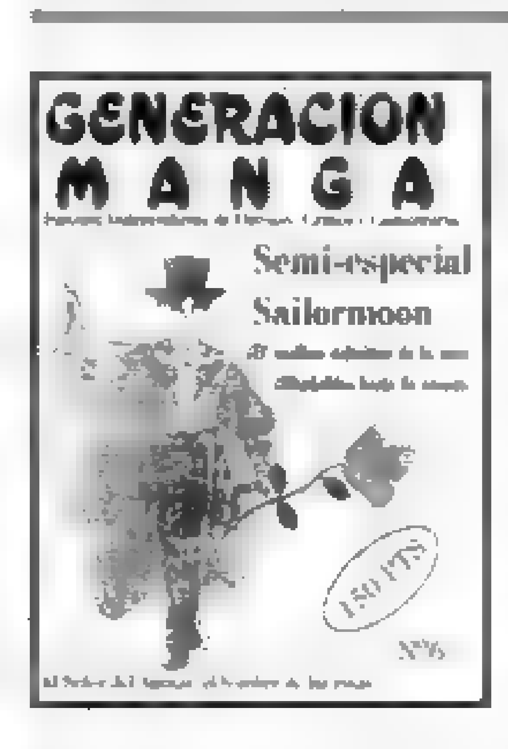


En el otro lado del cuadrilátero (pues estas dos revistas mantienen una fuerte rivalidad), encontramos a **Tsunami**, editada por la popular librería **Tonkam**. El último número aparecido ha sido el 18, y la publicación arrastra ya bastantes retrasos, aunque el próximo ejemplar también será de distribución en todo el país. **Tsunami** ofrece 80 páginas, algunas a color y otras bicolor, por 30 francos, y sus contenidos ofrecen más manga que **Anime Land** (más centrada en animación), así como mucho más sobre cine y música orientales. Aunque el diseño y edición son bastante pobres, los artículos también son interesantes, aunque lo que siempre se le ha achacado a los de **Tsunami** es que no dejaba de parecer un catálogo de la librería. **Anime Land** y **Tsunami** (sobre todo la primera), son dos publicaciones altamente recomendables si sabes francés, y que realmente valen el precio que pagas. Ambas han experimentado un cambio muy significativo en sus formatos desde el primer número, han madurado, y no hay duda de que muchos redactores y editores españoles deberíamos aprender más de ellas.

●●●●●●●●●●●●● **J.J.J. Castaña**

Generación Manga nº6

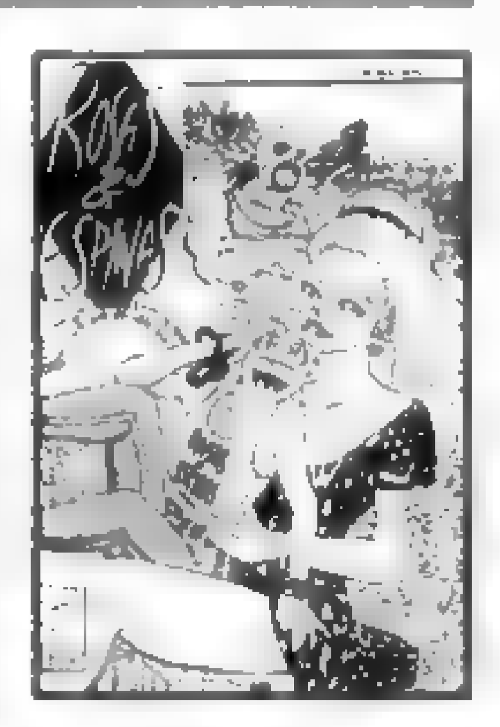
c/ Dr. Fleming nº50, 4º Drcha. 28036 Madrid



Nuevo ejemplar de este "fanzine independiente de opinión, crítica y comentario", como reza el subtítulo. Los que leísteis la reseña del nº5, ya sabéis que se trata de un conjunto de textos de opinión de diferentes articulistas, un fanzine creado con el objetivo de mostrar las inquietudes de un grupo de aficionados. La verdad es que entre tanto fanzine intentando ser revistas con portada a color, se agradece una cosa así, aunque los textos de **Generación Manga** resultan en muchos casos sobrados de un fanatismo más bien infantil, y tampoco se explica que no den pie a textos de los lectores. En fins, 22 págs. / 150 ptas.

Rosas & Espinas nº1

Porvenir Comics, Ap. Correos 28018, 28020 Madrird.



Nueva propuesta de **Porvenir Comics**, joven asociación empeñada en dar salida ■ nuevos autores españoles. **Rosas & Espinas** está creado por **José Luis Treviño**, que pretende hacernos pasar un rato agradable a lo largo de los 8 números que tiene planeados la colección. Una obra trabajada que puedes conseguir por sólo 200 ptas (24 págs.).

Haruno, Hada Protectora, nº2

c/ Ciudad Parque Suárez nº7, 5º Drcha. 29011 - Málaga.

Historieta de **José E. Guirado** (si no me equivoco, uno de los finalistas del **Concurso Manga**) bastante resultona, y que nos presenta un manga cargado de acción y humor, como tiene que ser. Formato cuartilla, 24 págs. / 250 ptas.

Doïni nº1

Los chicos del **Doïni**, a los que conocimos en el **Salón del Cómic**, olvidan poner su dirección en el interior del fanzine, pero podréis comprar el ejemplar en las librerías **Totem** de las Baleares. Este nº1 aporta textos sobre **Nausicaä, Maison Ikkoku, Chibi, Ah! My Goddess!, Candy Candy, CLAMP, Virtual Jump, Intron Depot, Dragon Ball, K. O. Century, X-Parodies, Riding Bean, Video Girl Ai**... y las secciones habituales como el correo y las noticias. Como veis, tratan temas muy "masticados" (algunos no), pero se agradece tanta variedad en los contenidos y la sinceridad de los textos, así como una presentación muy cuidada. 42 págs. / 325 ptas.

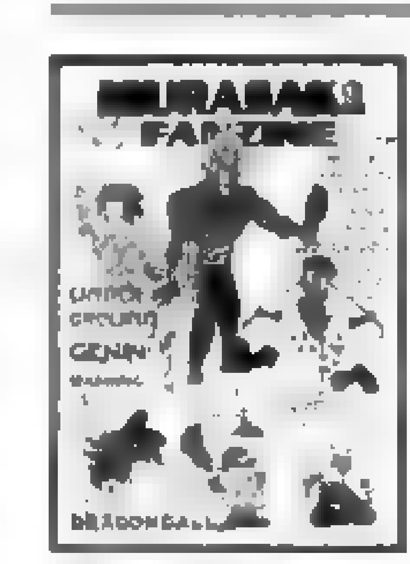
Dragon Ball GT Magazine nº0

Plaza de la Oca nº3, 3º, 4ª. 14010 - Córdoba

Se trata de un fanzine en formato cuartilla en el que se explica la historia de los 7 primeros capítulos de **Dragon Ball GT**. No hay ningún nombre real en los créditos, sólo destaca **The Radikal Manga Company** (!), tiene 8 páginas y cuesta 195 ptas. Pues sí, chicos, eso sí que es hacer negocio y no lo que hacemos nosotros.

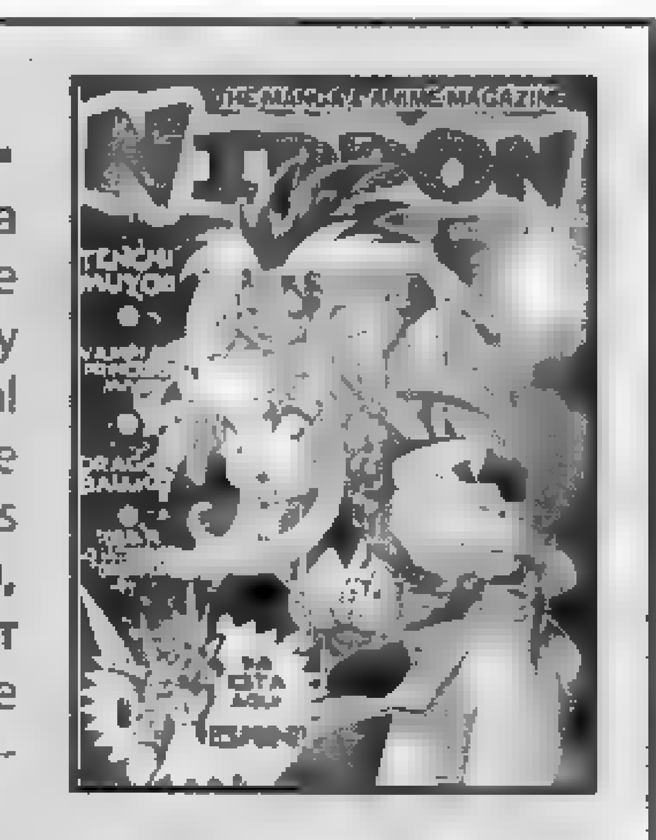
Murasaki Fanzine nº1

Ferrocarril 30, 6ºB. 28045 - Madrid



Divertida publicación que mezcla páginas de historieta y artículos con el fin de hacer reir al lector con sus sarcásticos contenidos. **Dragon Ball: What If?, Abnormal Super Hero, Ninja Scroll, Urotsukidöji, Genin, Guyver, Shirow, El origen de Hulk, Street Fighter II Movie** o **Underground** son los títulos de algunos de sus contenidos. Sin duda, la carcajada está asegurada, y a un precio más que asequible. 40 págs. / 150 ptas.

Nippon nº6



La revista de **Miguel A. Martín**, vuelve ■ las librerías tras una prolongada ausencia, aunque eso sí, con un considerable lavado de cara. Cambio en los contenidos, maquetación y perspectiva editorial que podría convertir a **Nippon** en un rival muy a tener en cuenta por "Kames" y "Nekos". A lo largo de sus 48 págs. (375 ptas.), esta sexta entrega ofrece textos sobre **Tenchi Muyo!, Dragon Ball GT, Vampire Princess Miyu, 1 or W, Video Girl Ai** (animé), **CLAMP, Tobal Nº1, Street Fighter II Movie** (CD), una entrevista a los creadores de **Dragon Fall** y las secciones habituales, además de una historieta de 8 páginas y otros artículos.

La maquetación y diseño han conllevado un trabajo sorprendente (lástima que las páginas queden demasiado cargadas) y el conjunto ofrece un resultado a la altura de una publicación que quiera hacerse un buen hueco en el mercado. Las notas negativas vienen dadas por una excesiva comercialidad y la falta de textos más elaborados y originales. Esperemos que este cambio dé un buen empujón comercial a **Nippon**, y que a partir de ahora aparezca con la periodicidad que merece. *Si vuestro librero no lo tiene, que escriba al aptdo. 4618, 29012 de Málaga o que llame al teléfono (95) 226 77 66.*

VIDEO GIRL AI
TENGO 16 AÑOS... Y ME LLAMO YOTA MOTEUCHI...

¡YOTA! ¿QUIERES VENIR A LA PISCINA CONMIGO?

AUNQUE SUELEN LLAMARME MOTE-NAI YODA ("ÉXITO CON LAS CHICAS: CERO")...

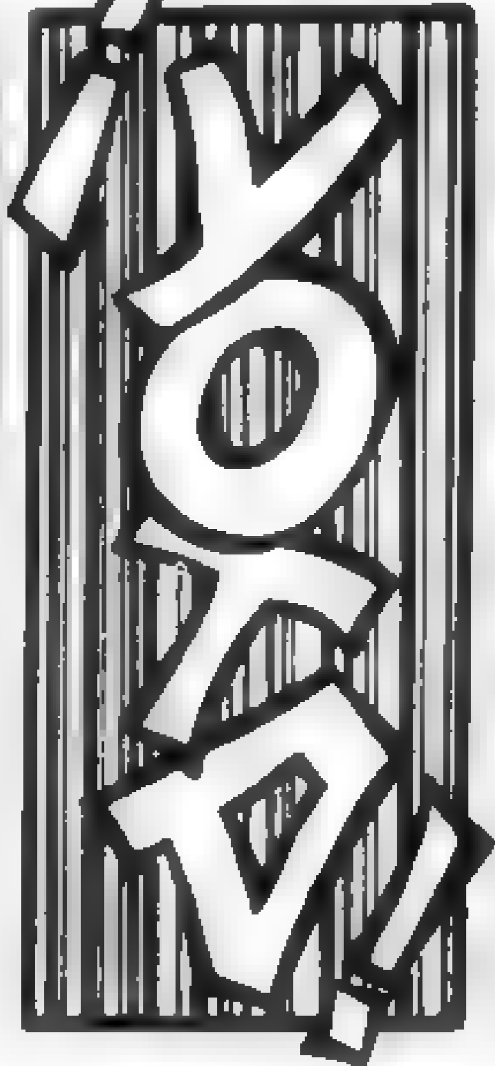
ESE APODO ME CASA A LA PERFECCIÓN...

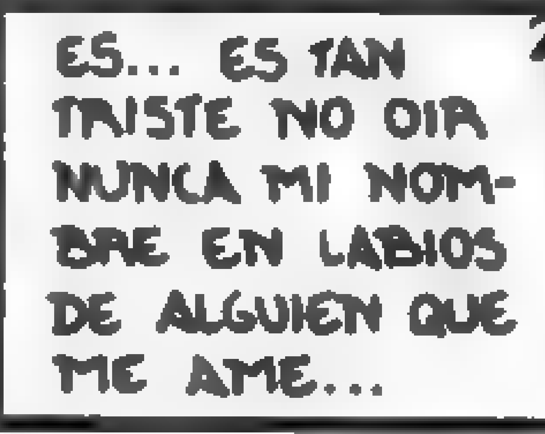
¡YOTA! ¿JUGAMOS A MÉDICOS?
ES LA TRISTE HISTORIA DE MI VIDA, LAS ÚNICAS CHICAS CON LAS QUE ME RELACIONO SON LAS DE MIS REVISTAS...

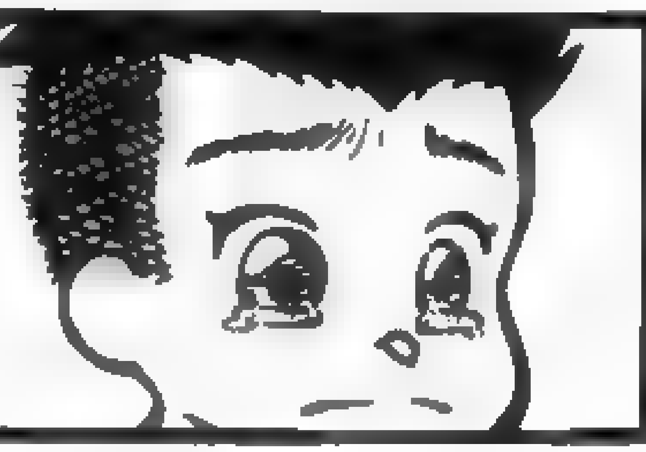
¡YOTA! EN... EN MI BOLSILLO HE ENCONTRADO UNA... UNA GOMITA Y MAÑANA CADUCA Y... PUES ESO...
YOTA, ¿VIENES?

A VECES ME SIENTO IGNORADO...

¡YOTA!... ¡CUANDO TE VEO... NOTO CRECER ALGO DENTRO DE MÍ! (EN LA ENTREPIERNA, PA MÁS SEÑAS...)
LO VEO VENIR, MORIRÉ SOLO Y DESGRACIADO...
YOTA...


¡YOTA!


ES... ES TAN TRISTE NO OIR NUNCA MI NOMBRE EN LABIOS DE ALGUIEN QUE ME AME...



GGGRRRRRRRRRRR

PLAF
TUMB
CHOF
¡VAYA TÍO MÁS IMBÉCIL!
¡SO AUTISTA!
EL CIELO PARECE QUERER LLORAR...

A RAÍZ DE AQUELLO SALIÓ A LA LUZ...
CHAS
CHAS
¡AH!
¡AH!
ME GUSTA RECIBIR...
¿...OTRO DE LOS LADOS BUENOS DE YOTA?

N
KU
DR

Sashige Rohan

JOJO NO KIMYONA BÔKEN

A lo largo de estos años nuestro mercado ha sido bombardeado constantemente con publicaciones dedicadas al manga que con más o menos suerte han intentado calar hondo en el corazón de todos los otakus de nuestro país y que han conseguido que una gran mayoría descubriese lo que hasta el momento era un fruto prohibido, sólo posible de obtener a través de importaciones.

Entre toda la pléyade de estrellas que han visto editados en nuestro país algunos de sus trabajos, hallamos ésos cuyas obras más representativas no han sido publicadas aquí (a pesar de su gran popularidad y fama en el país del sol naciente), como es, por ejemplo, el caso del genial **Hirohiko Araki**.

Hirohiko Araki

Conocido por los españoles por la publicación de **Baoh**, nuestro autor ha seguido el camino de algunos de sus colegas, que han encontrado el éxito personal y el reconocimiento popular a raíz de una sola obra. En este caso toda esta gloria le llegó a partir de la realización de **Jojo no Kimyona bôken** (Jojo's Bizarre Adventures / Las Extrañas Aventuras de Jojo), aunque para ello tuvo que trabajar muy duro. Su debut se produjo en 1981 de mano de los responsables de **Shueisha**, que le ofrecieron la oportunidad de publicar lo que sería su primer trabajo como profesional en el **Weekly Shonen Jump** y que fue titulado **Busoh Poker** (Póker Bélico), que consistía en un relato corto que nos contaba los avatares de una cruenta partida de póker entre dos grandes jugadores. Después de esta historia, nuestro autor realizó un par de narraciones cortas en las que pudo ir afinando su técnica, a la vez que empezaba a pensar en lo que sería el ambiente en el que se moverían sus futuros trabajos. Tras estos primeros trabajos comenzó a publicar el que sería su primer manga serializado, **Mashônen B.T** (B.T, el joven demonio), en 1982.

Su éxito fue más que moderado y dos años más tarde, en 1984, comenzó a dibujar su primer éxito, que llevaba como nombre **Baoh**. En esta serie sus ideas argumentales y su estilo de dibujo comenzaron ya a definirse de manera más clara, resultando un manga en el que se puso de manifiesto que este dibujante tenía un toque personal que se alejaba de los tópicos más convencionales y comerciales que hoy en día rodean al mundo de la historieta nipona. Esta obra le valió el reconocimiento del público (llegándose a realizar incluso un film en 1989), aunque no sería hasta principios de 1987 cuando empezaría a lograr la popularidad que le ha situado en el "club" de los mejores dibujantes japoneses. Todo ha sido gracias a la publicación de su mejor obra, que desde el mismo instante de su inicio despertó una gran expectación e interés entre todo el público nipón, situación que se mantiene aún hoy en día, ya que prosigue su edición por parte de **Shueisha** en su revista semanal más famosa.

También cabe ser reseñada su aportación ilustrativa para un **Jump J Book** (una novela) dedicado a **Jojo** y para un relato corto titulado **Nikola Tesla** publicado en 1989.

JOJO: GUERRAS FAMILIARES EN EL TIEMPO

Como hemos apuntado anteriormente, con esta obra nuestro autor consiguió auparse por fin a los primeros lugares de popularidad, haciendo de su manga uno de los más leídos. Esta historia empezó a serializarse en el número 1-2 del **Shonen J.W** de 1987, revista en la que ya había editado sus anteriores trabajos. **Araki** nos presentaba el comienzo de una macrosaga que hasta hoy alcanza un total de 43 tomos recopilatorios, en los que tendremos ocasión de ver la evolución de un artista, tanto en el apartado gráfico como en el narrativo. A lo largo de estos años el lector asiste a la evolución de uno de los mangas más originales, frescos y atípicos de los últimos tiempos, en el que unos superpoderosos personajes tendrán que hacer frente a situaciones de todo tipo entre las que el terror, la aventura y el suspense serán el predominante. Toda una mezcla que sin duda ha cautivado a muchos otakus y que ha servido para que éstos se mantengan pegados a las páginas de la revista semanal más vendida del país nipón.

El manga en sí se divide hasta el momento en cinco partes, protagonizadas cada una de ellas por un miembro diferente de la familia **Joestar**, ubicándose el inicio de la aventura en la Inglaterra de finales del siglo pasado. En esta época tiene lugar por parte de **George Joestar** (un conde

Kujo

Kujo Jotaro y su stand

viudo y acomodado) la adopción de un muchacho llamado **Dio**, que sin que él lo sepa, se convertirá en la pesadilla de la familia en el presente y en el futuro. La convivencia de **Dio** con su hermanastro **Jonathan Joestar** (de ahí el nombre de la serie al juntar la primera sílaba del nombre y del apellido) no es lo que se podría llamar buena, puesto que las malas intenciones del adoptado provocarán un malestar muy profundo entre la familia. El problema se acrecenta cuando ambos muchachos encuentran en la mansión una misteriosa máscara de piedra proveniente de unas excavaciones en Méjico, que posee el poder de vampirizar a la persona que la lleva puesta, dotándola en contraprestación con grandes poderes sobrenaturales. Como es previsible, **Dio** decide apoderarse de ella, y tras hacerlo mata a su padre adoptivo e intenta hacer lo mismo con **Jonathan**, que al final acaba escapando de él. En su huida, nuestro primer **Jojo** se encontrará con unos individuos que, después de unos malentendidos, acaban por unirse a él en la lucha personal con su hermanastro. Uno de ellos, llamado **Zeppelie**, le enseñará un técnica de combate denominada **Hamon** con la que nuestro héroe consigue al fin derrotar al malvado **Dio** y a su ejército de zombies. Sin embargo, su felicidad no dura mucho tiempo, pues el malvado hermanastro trunca su boda con su prometida **Elina**, haciendo que tanto él como nuestro protagonista acaben explotando junto al barco en el que éste disfrutaba de unas vacaciones.

Tras este incidente tiene lugar lo que sería la segunda parte de este manga, en la que **Elina** dará a luz a un niño que se llamará como su abuelo, **George Joestar**. Para su mala suerte, éste acaba siendo asesinado por uno de los secuaces de **Dio**, aunque no abondanará este mundo sin dejar descendencia, el segundo **Jojo** llamado **Joseph Joestar**. Ahora, en los años treinta, **Joseph** (sin padre y con madre desaparecida) tendrá que hacer frente, junto a su buen amigo **Speed Wagon**, a los peligros que derivarán de un hallazgo encontrado en las excavaciones de unas ruinas mejicanas hechas por la compañía de **Speed**. Para repeler esta nueva amenaza, **Jojo** contará con la ayuda del hijo de **Zeppelie** y de una misteriosa mujer que les hará practicar sin cesar la técnica **Hamon**, con la que intentarán batir a los tres misteriosos hombres de la máscara de piedra (despertados en Roma tras un largo sueño de más de mil años) que tratarán de arrebatar una joya de las manos de la misteriosa mujer que acompaña a nuestros héroes.

Todo acaba más o menos bien, puesto que la muerte del segundo **Zeppelie** se ve contrarrestada por la confesión de la identidad de esa mujer, la madre de **Joseph** llamada **Lisa Lisa**.

Josuke Higashikata

Después de esta trepidante aventura se sucede la tercera parte de la historia, en la que la hija de **Joseph** llamada **Holly Joestar** tendrá un hijo, producto de su unión con un músico japonés de jazz, que llevará como nombre **Kujo Jotaro** y que vendrá a ser el tercer **Jojo**. Durante esta parte, el autor introducirá en el manga una serie de poderes astrales denominados **Stands** que harán que la serie gane en espectacularidad en los combates. **Jotaro**, una vez calmado y consciente de la naturaleza de estos poderes, tendrá que hacer frente con su abuelo y su amigo **Abdul** a la mayor amenaza que jamás se les hubiera ocurrido: el regreso de **Dio** en el cuerpo del primer **Jojo**. En la búsqueda de éste, nuestros protagonistas conocerán amigos y enemigos que no harán otra cosa que poner a prueba sus habilidades, mejorándolas y preparándolas para el combate final. Combate que terminará de una forma dramática, con varias bajas en el camino.

Kujo y los suyos

Y cuando todo parecía tranquilizarse, llega el turno de la aparición del cuarto **Jojo**, más conocido como **Yosuke Higashikata** y que es producto de un "desliz" del abuelo de **Jotaro** con una maestra japonesa (**Higashikata Tomoko**). La acción de esta cuarta parte tiene lugar en nuestro presente, en el que **Josuke** tendrá que hacer frente a la amenaza de una planta mutante, junto a su hermanastro **Jotaro**, un dibujante de manga llamado **Sashige Rohan** (una auto-parodia de **Hirohiko Araki**), un niño llamado **Hiroshi Koichi** poseedor de un poderoso stand y al mismísimo **Dio**. Esta vez nuestro malvado protagonista se unirá a **Jojo** y tratará, junto al resto de personajes, frenar al potente vegetal, guardando, eso sí, un rencor enfermizo hacia la odiada familia de los **Jojo**.

Siguiendo con la historia, **Araki** decidió a finales del pasado año seguir con la saga e inició de forma rauda la quinta parte de la historia que en estos momentos aparece en las páginas del **Shonen Jump**. De ésta se sabe poca cosa, sólo que la acción trancurre en Italia y poco más, pero conociendo a éste autor, no es de extrañar que nos sorprenda con alguna que otra sorpresa de última hora.

Esteban Canalejo

URUSEI YATSURA

La serie conocida en España como LUM/LAMU es ya bastante antigua, quizá por eso tiene una banda sonora francamente extensa, así que la reseñaré de manera muy resumida (omitiré drama-hens y CD-singles), limitándome a comentar tan sólo un par de CDs.

Urusei Yatsura Music File - TV BGM
CD 1 - 11 cortes - 57 :04
CD 2 - 10 cortes - 56 :01

Urusei Yatsura Only You
Movie BGM Collection 1
39 cortes - 54 :00

Urusei Yatsura Beautiful Dreamer
Movie BGM Collection 2
9 cortes (19 subcortes) - 54 :19

Urusei Yatsura Rembember My Love
Movie BGM Collection 3
24 cortes - 50 :39

Urusei Yatsura Lum The Forever
Movie BGM Collection 4
25 cortes - 44 :31

Urusei Yatsura Lum For The World
11 cortes - 44 :54
En los cinco primeros cortes cantan los personajes (sobre todo **Lum**) y los otros seis son para hacer karaoke.

Symphony Urusei Yatsura
6 cortes - 37 :38
Realizado por completo con sintetizadores.

Urusei Yatsura Juke Box
15 cortes - 52 :10
Fenomenal CD, con unas canciones incomparables.

Urusei Yatsura Juke Box 2
15 cortes - 53 :10
Complemento del **Juke Box 1**, pero esta vez hay dos instrumentales.

Urusei Yatsura Forever Best Hirano Fumi
16 cortes - 56 :49
CD que no debe comprarse junto con los **Juke Box**, ya que la mayoría de las canciones ya han aparecido en ellos.

Urusei Yatsura Final Story
Boy Meets Girl Original Soundtrack
23 cortes - 41 :26

Urusei Yatsura Gold Disc
CD 1 - 15 cortes - 51 :37
CD 2 - 15 cortes - 58 :07
Como su nombre indica, es una recopilación de lo mejor de la serie, muy recomendable si sólo queréis comprar un CD.

Urusei Yatsura Music Tour
14 cortes - 38 :25

Urusei Yatsura Yuko Matsutani Song Book
11 cortes - 41 :01

Urusei Yatsura
Itsudatte My Darling Original Soundtrack
49 cortes - 44 :39
Contiene toda la BSO de la película, con un tema vocal, el de "Begin the kirei".

Urusei Yatsura Shudai-ka Best 10 Remix - Dance Tracks
12 cortes - 47 :47
Básicamente canciones de los **Juke Box** en versiones "bailables".

Urusei Yatsura The Hit Parade
10 cortes - 34 :40
1.- Lum no love song - La canción de amor [illegible] Lum (2 :41)
2.- Kokorobosoina - Desamparado
3.- Lum no ballad - La balada de Lum
4.- I, You [illegible] ai - [illegible] Tú & amor
5.- Uchuu wa taihen da! - [illegible] universo es raro
6.- Dancing Star
7.- Margarita
8.- Kage fumi no waltz - Waltz pisando sombras
9.- Hoshizora cycling - Ciclismo cósmico
10.- Yume wa Love Me More - Mi sueño es que me ames más

Urusei Yatsura The Hit Parade 2
10 cortes - 35 :37
1.- Born to be free
2.- Koi no Moebius
3.- Fushigi kirei - Maravillosa belleza
4.- Pajama jama da - Pajama coge el camino
5.- [illegible] wa boomerang - El amor es un boomerang
6.- Rock the planet
7.- Chance on love
8.- Every day
9.- Open invitation
10.- Rembember my love

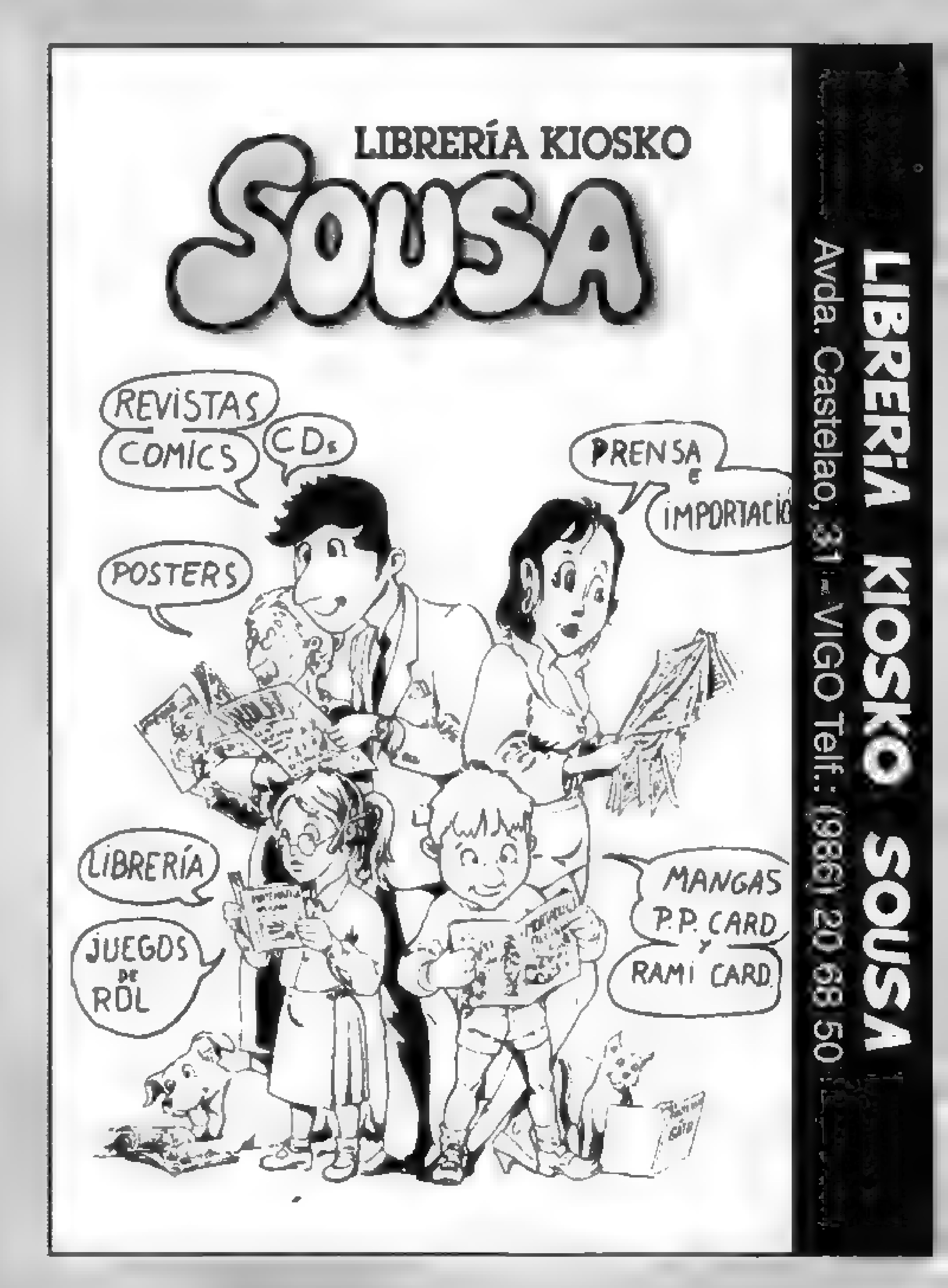
Huelga decir que para mi los Hit Parade son [illegible] mejor de toda la discografía, sobre todo [illegible] segundo, pues los cortes 1 y 5 son magistrales. Además, sorprende la fuerza de voz de la cantante **Steffanie** (en los cortes 1, [illegible] 8 y 10 del 2° **Hit Parade**), que casi parece una cantante de heavy metal, ya que concedo méritos, no puedo dejar de mencionar a **Hiroko Matsuya** (interviene en ambos CDs), que sabe cómo cantar, doy fe. En fin, que si queréis algo representativo de **URUSEI YATSURA**, os propongo o bien los **Hit Parade**, o bien los **Juke Box** (también el **Gold Disc**) pero no mezclarlos, porque la mayoría de las canciones se repiten en cada grupo.

Lázaro Muñoz

- ✔ ÚLTIMAS NOVEDADES EN CÓMIC NACIONAL Y USA.
- ✔ EL MAYOR STOCK DE CÓMICS ATRASADOS DE MADRID.
- ✔ CÓMIC EUROPEO Y ERÓTICO.
- ✔ EL PARAÍSO DEL OTAKU: MANGA JAPONÉS Y ANIMÉ, CD'S, MAQUETAS, PELÍCULAS, RAMI CARDS Y UN LARGO ETC...
- ✔ ROL NACIONAL Y USA.
- ✔ FIGURAS DE PLOMO.
- ✔ ¡¡LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP!!
- ✔ MAGIC 4ª EDICIÓN Y REVISED.
- ✔ DARK, FALLEN EMPIRES, ICE AGE, CRÓNICAS, ETC...
- ✔ DOOMTROOPER 1ª EDICIÓN.
- ✔ ACCESORIOS PARA CARTAS.

Y MUCHO MÁS...

TODO UN MUNDO DE FANTASÍA
A UN PASO DE TI...



VIDEO GIRL AI

-parodia-

por Carlos J. Olivares

¿QUÉ ES LO QUE TE PASA? ¿QUÉ SUCEDE?
BZZZZZZZZZZZNNN....
CÓMO HAS PODIDO, CÓMO...
¡NO!
... TE ATREVES...
¡¡NI CON MOEMI NI CONMIGO LO HAS CONSEGUIDO, Y AHORA APROVECHAS EL GOKURAKU Y ALQUILAS UN VÍDEO X, SO GUARRO!! ¡¡ERES UN CERDO!! ¡¡HEMOS ACABADO!!
¡ME HAS PUESTO LOS CUER-NOS!
GOKURAKU
CARLOS 96
-OTAKU-

Pudiera parecer que en este periplo ■ través de las distintas aproximaciones del modelismo relacionado con nuestra más querida afición, olvidaba hablar de una de las ramas en que se podría dividir. Esto no es del todo cierto. Si bien no le he dado la preponderancia que merece, debido al relativamente escaso interés despertado entre la afición.

Me estoy refiriendo a las naves espaciales, por supuesto.

Parecen ser el patito feo de las maquetas. La mayor parte de las veces, carecen del tamaño final y la notoriedad de sus homónimas pertenecientes al mundillo de la SF de imagen real, debido tal vez al escaso protagonismo que reciben en las series habituales. Desde luego que eso no es cierto en todos los casos, claro (¿alguien podría pasarme la **Arcadia** a 1/700 de **Bandai**?), y creo que ha llegado el momento de echarles un somero vistazo.

En principio y según su diseño, podríamos dividirlas en dos clases principales: funcionales y espectaculares. Naturalmente, esta división resulta totalmente arbitraria y artificiosa, encontrando que la diferencia entre funcionalidad y espectacularidad a veces no tiene nada que ver con el diseño del modelo. Pero ■ grandes rasgos, podríamos decir que las espectaculares serían todas aquellas de funcionalidad "dudosa". Como ejemplo, nos vale la anteriormente mencionada **Arcadia**, o el archiconocido (aunque por estos lares mucho menos) **Crucero Espacial Yamato**.

De escalas que oscilan entre la 1/700 y algunas tan bajas como exóticas-1/1200 e inferiores-, la gran mayoría de los moldes de plástico inyectado datan de varios años atrás, aunque los modelos de más éxito siguen reeditándose en Japón. Suelen ser piezas bastante bastas, sacrificando muchas veces el detalle y el rigor de la escala en función de la facilidad de manipulado de las mismas durante todo el proceso de montaje. Esta pobreza de detalle, la habremos de suplir o bien a base de plástico en bruto o demostrando nuestra maestría ■ la hora de decorarlas.

Si optamos por la primera opción, habremos de proveernos de perfiles ■ ilustraciones de la mayor calidad posible. Si la nave en cuestión resulta de las que aparecen con frecuencia en alguna película/OVA/serie, estaremos de suerte, pues los estudios de vistas sobre la misma serán sin duda abundantes y detallados. En las revistas especializadas y en los portafolios monotemáticos (dedicados ■ estudiar/resumir una obra en profundidad) aparecen reproducidos en su mayoría, con una calidad de reproducción envidiable.

La mayor parte de las veces, nuestro trabajo se centrará en reconstruir el detalle arruinado durante la fase de enmasillado y lijado, para lo cual usaremos buriles y cuchillas si el detalle es del tipo embutido o de línea hundida, o varillas de plástico muy finas, o en su defecto, hilo de pescar o alambre fino pegado con cyanocrilato, si los detalles borrados fuesen del tipo elevado o línea en relieve.

El otro tipo de detallado que necesitaremos hacer, es el de substituir piezas excesivamente gruesas por otras fabricadas ex profeso. No hay regla fija en este caso, salvo la de observar bien la forma que debería tener y tratar de darle el mayor parecido posible ■ lo que tengamos más a mano, ya sea la pieza original o un pedazo de plástico y masilla. Como orientación os recomiendo que le echéis el ojo a algunos kits de latón fotograbado para el detallado de barcos. Las pantallas de radar, antenas diversas, barandillas etc. se pueden obtener de estos complementos, e incluso es posible detallar toberas a partir de kits para el superdetallado de aviones, siempre y cuando el detalle no se salga del estilo general de la maqueta, claro, y se adecúe a la escala de la misma.

Otro tipo de detallado "constructivo" es el que pasa por dotar ■ nuestro modelo de algunas de las luces de navegación o ambiente que deba llevar. En principio, esto es sólo factible en modelos de plástico inyectado o vinilo, que tienen hueco el interior. Con algo de fibra óptica de la usada en modelismo ferroviario, unos leds de colores, una o dos bombillas y una pila del voltaje adecuado, podemos hacer que la más sosa de las piezas gane en espectacularidad y vida. El único problema radica en que una vez que empezamos, rara vez sabemos cómo parar, acabando la nave, si no tenemos la prudencia de comedirnos, por parecer un árbol de Navidad en lugar de un amenazador crucero de batalla.

El detallado "plástico", por su lado, puede ser tan o más complejo que el estructural o "constructivo". Comenzando por una impecable capa base de pintura, con todos los colores perfecta y pulcramente aplicados, podemos añadir efectos de luces, sombras, paneles, etc., usando tintas transparentes con un aerógrafo. La técnica en sí exigiría para ser desarrollada un par de artículos, pero nos conformaremos con explicar lo más básico.

En primer lugar, las tintas transparentes son, pues eso, transparentes. Esto quiere decir que su pigmento se encuentra mezclado con un aglutinante transparente, por lo cual es virtualmente imposible cubrir una zona con una tinta tapando por completo el color de debajo. Esta peculiaridad la emplearemos para simular rastros de suciedad, desgaste o matices suaves de sombra gracias al adecuado uso del aerógrafo.

Empleando cartulinas recortadas, cubriremos una zona de la maqueta (sujetando la cartulina con la mano en contacto con la superficie a pintar), dejando el borde como límite para la zona ■ panelar. Con una tinta oscura, ya sea azul, negro, marrón o "humo" (un color utilizado para dar a las cabinas de aviones el típico tono ahumado de sus cúpulas), tiraremos una capa de lejos y con la aguja abierta a tope (máxima dispersión de la pintura). Una pasada acostumbra a ser suficiente, y, aunque a simple vista el color no haya variado, si retiramos la cartulina veremos una línea que separa ambas franjas de color sutilmente distinto. Con algo de práctica, lograremos que al variar la velocidad y el número de las pasadas con el aerógrafo obtengamos una gana amplísima de tonos apenas diferenciados. El truco estriba en dirigir el chorro de tinta hacia el borde de la cartulina, lo que deja un rastro de color muy sutil, pero lo bastante obvio al retirar la plantilla como para dar un ilusorio efecto de volumen.

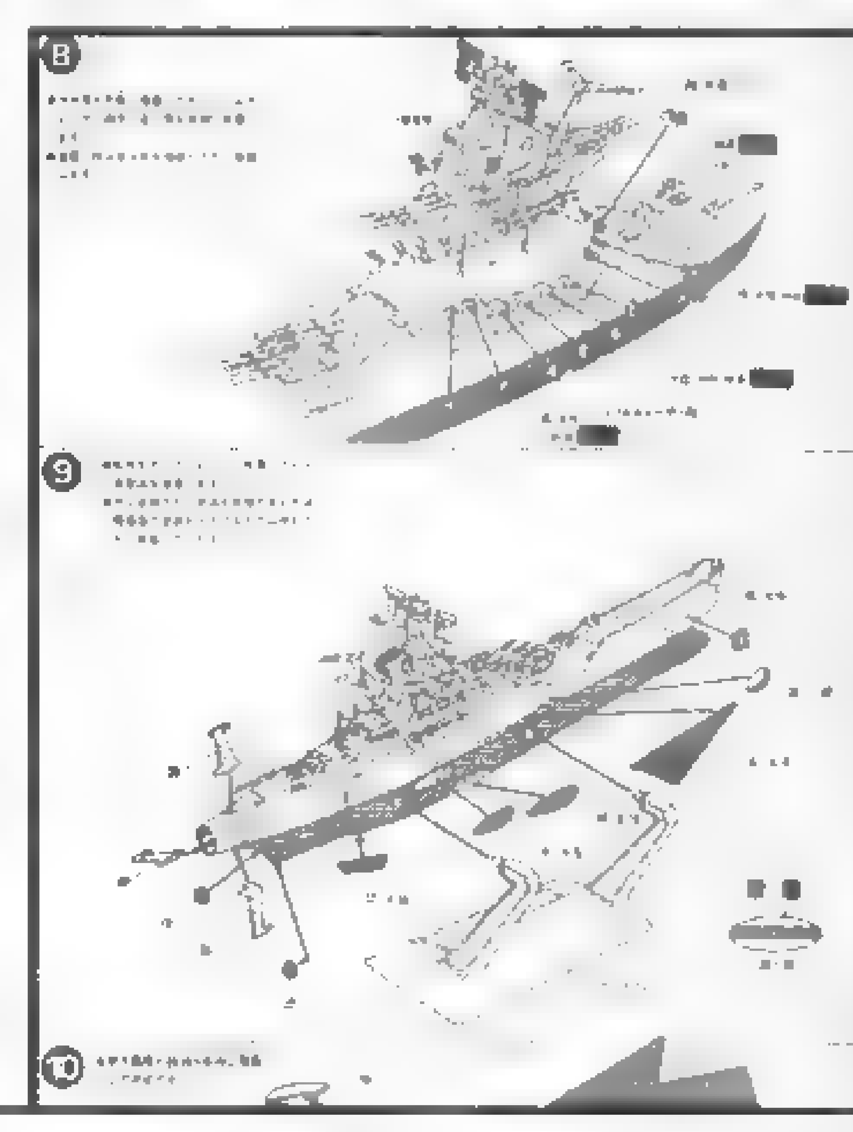
Con tintas más claras, ya sean grises, o blancas, podremos obtener efectos de desgaste o luces forzadas. Para ello necesitaremos mucha más práctica, pues el trabajo lo haremos a mano alzada, con la aguja abierta para el desgaste general y las luces generales, y cerrando mucho el paso de la pintura pero insistiendo más para los verdaderos detalles de desgaste y luces puntuales fuertes, que casi sería mejor hacer con pintura normal, y dejar la tinta para las cositas más sutiles.

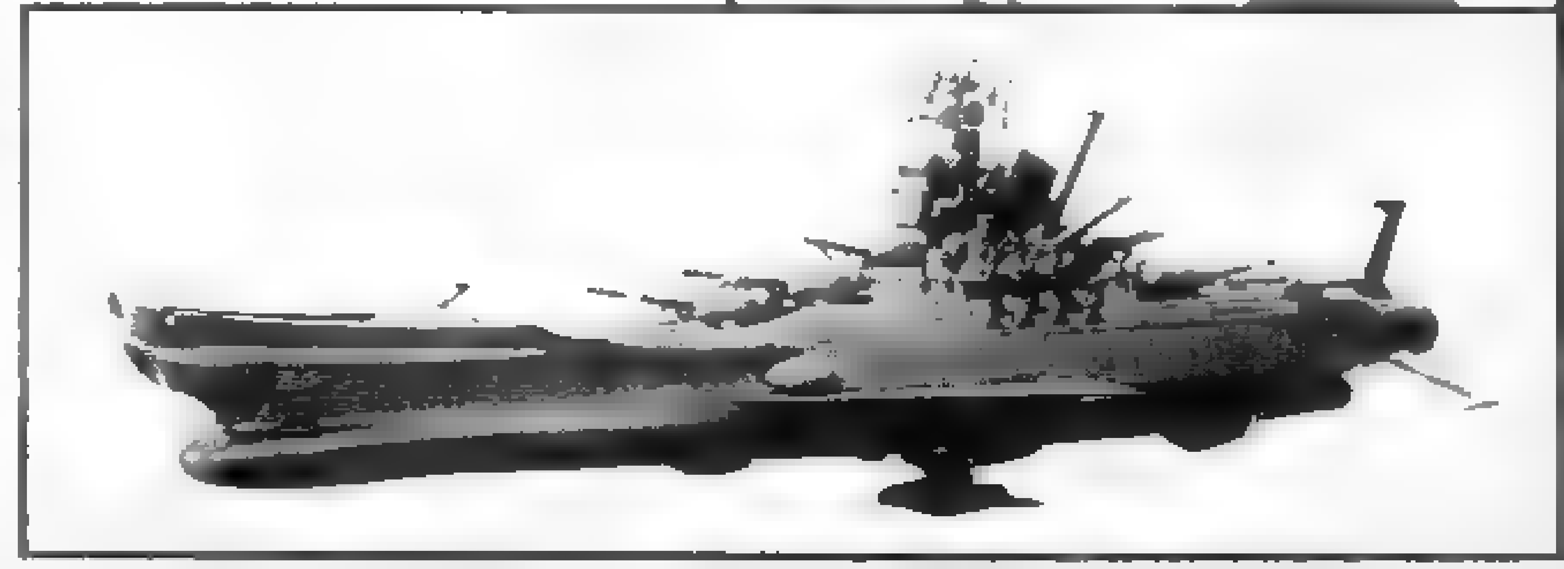
Ya sé que las normas sólo sirven para saltárselas, pero me gustaría que ésta al menos la tuvieseis en cuenta. Y es que las naves "funcionales" son más apropiadas para un detallado "plástico" que haga hincapié en el contraste de colores en el panelamiento y el desgaste operativo, mientras que las "espectaculares" resultan mucho más favorecidas con un sutil juego de luces y sombras y el añadido de detalles durante la fase de montaje.

Y de momento eso es todo. Por cierto, lamento que en el número anterior no respondiese ■ la pregunta de un lector al respecto de que pieza había disfrutado más montando (el del látigo no me la hizo saber hasta después de publicado el artículo), pero la respuesta es obvia... ¡la última, por supuesto! ¿Cómo podría ser de otra manera? Dejando de lado las bromas, una maqueta que me impresionó especialmente, tanto por su sencillez de montaje como por la precisión de sus detalles, fue el **GM-79** del OVA **MS Gundam 0080: War in the Pocket**, de **Bandai** a escala 1/144. Además, resultó salirme muy bien de precio, con lo cual casi me atrevería ■ decir que se trata de una de mis mejores adquisiciones.

Y en resina podría decir que me encantan los **Mortar Head** de **Volks**, pertenecientes ■ la serie **Five Star Stories** de **Mamoru Nagano**... lástima de los precios...

● ● ● ● ● ● ● ● **by Mikel**





MAQUETISMO PASO A PASO

Como nunca hemos mostrado el proceso de creación de una figura de forma ilustrada, lo vamos a hacer esta vez. Se trata de montar y pintar una figura de resina, la de una mujer bárbara de la casa japonesa Caiyodo.

Fotografía 1

Lo primero es quitar todas las rebabas que se producen en el molde: una vez ha quedado la pieza bien pulida, aplicaremos al torso una capa de imprimación de color blanco, para que, cuando vayamos a dar la capa de pintura, agarre bien.
Lo siguiente y muy importante, es el tono de la piel, a la cual le daremos unas luces y unas sombras, para que parezca lo más real posible.

Fotografía 2

A continuación pintaremos los labios, los ojos y la ropa. Esta última la pintaremos primero de un color marrón, y para conseguir un envejecimiento de la ropa, le aplicaremos un color claro. Más tarde pintaremos los guantes y las botas en color negro, dándoles luces en tonos azulados.
Una vez terminado esto, pintaremos los brazaletes y la hebilla del cinturón.

Fotografía 3

El siguiente paso y no menos interesante, es pintar la capa; primeramente en color rojo y para conseguir que ésta no se vea tan nueva o brillante, le daremos numerosas sombras en tonos de color negro.

Después pintaremos el pelo, también en color negro, dándole sombras y luces en tonos azulados. Una vez hecho esto, pegaremos a la figura la capa y el pelo.
Para terminar lo que es en sí la figura, pintaremos la funda de la espada en tonos bronce-marrón, la espada en color aluminio-bronce y las piedras en tono azul metálico. Una vez seca la pintura, pegaremos las piezas a la figura.

Fotografía 4

Y para terminar la figura por completo, nos queda únicamente pintar y decorar la base o peana donde irá colocada. Se pinta de marrón y se perfila toda ella con un color verde claro; una vez está seca, extenderemos cola en la superficie de la peana y le echaremos piedrecitas muy pequeñas (que se venden en bolsas ya preparadas) y un poco de musgo, y la figura queda lista para decorar la habitación, y quién sabe si para presentarla a un concurso y llevarse un bonito trofeo.

Eso es todo, espero que os animéis con esto del modelismo. A los ya iniciados, les recomiendo esta espectacular figura.

Luis Corujo

Foto 1: la figura se compone de torso, pelo, capa, espada y funda.

Foto 2: aspecto del tono de la piel.

Foto 3: el cambio comienza a ser notable.

Foto 4: aspecto de la figura ya terminada.

RINCON X

Desde la irrupción (o deberíamos decir invasión) del manga en Occidente uno de los géneros favoritos por parte del público, para bien o para mal, es el erótico. Esta rama del manga se ha convertido en una de las más rentables a la vez que una de las más polémicas, manchando y acaparando la imagen que del manga tiene la sociedad en general. En fin, que no todo es **Urotsukidöji**, pero es bien cierto que a lo largo de los tres últimos años han venido apareciendo una cantidad importante de títulos publicados; y ahora, coincidiendo con el último **Rincón X**, no estaría de más hacer memoria y reseñar el manga erótico editado en nuestro país.

Cuando hablamos de manga erótico lo más habitual es empezar por el popular **U-Jin** y, al menos en esta ocasión, no llevaremos la contraria. Hasta la fecha, **Angel** y **Visionary** han sido las ediciones traducidas (cortesía de **Norma Editorial**) con las que este autor se ha dado a conocer al público español. La primera historia nos cuenta las desventuras de **Sizuka**, una chica que regresa a su ciudad natal para encontrar el amor de su vida: **Kosuke Atami**, un desvergonzado estudiante obsesionado con el sexo (contrario). **Visionary**, por su parte, es una serie de historias cortas en las que predomina el humor.
Otras publicaciones editadas por **Norma** han sido **U-Jeune** (un art-book que recoge las mejores ilustraciones del anteriormente mencionado **U-Jin**) y **Cammy X**, un tomo recopilatorio que reúne varias historias de alto contenido erótico. Y antes de que lo preguntéis: no, no se trata de una parodia de **Street Fighter**.

Con **U-Jin** se abrió la veda para importar títulos eróticos, oportunidad que no han desaprovechado varias editoriales, y entre ellas **Glénat**. Dos han sido los mangas editados: **Vanity Angel** de **Kaori Asano** y **Tentaciones** de **Hiroyuki Utatane**, dos mini-series de seis y cuatro números respectivamente. Viajes en el tiempo y aventuras medievales para el primero y un grafismo más que notable para el segundo son los aspectos más destacables de estos dos títulos.
Ediciones La Cúpula también se ha subido al carro de publicaciones eróticas, destacando por encima de todo la edición de una serie de álbumes en la **Colección X**: **Miss 130** de **Chiyoji** (dos volúmenes, números 70 y 75), **Excesos** (un tomo guionizado y dibujado por **Hachurui** en el número 77) y **Lethal Lady** de **Yumeno** (que corresponde al 79). Otra mini-serie que brilla con luz propia es la divertida **Minifaldas** (con guión y dibujos de **Chataro**), un manga muy cercano al espíritu de **U-Jin**. Otra empresa que se apuntó hace algún tiempo es **Samurai**, "editorial" de nuevo cuño y que parece haberse especializado en la publicación de tomos eróticos siendo la parodia salvaje y desenfrenada el denominador común. También es habitual una nefasta edición (sin traducir, rotular y con una mala reproducción) y ya se han atrevido con **VICE X** (parodias varias) y **VICE X: Especial Dragon Ball** (sin comentarios).

Y esto es todo, tan sólo quedaría reseñar las series "made in Spain" (**Sukebe, Sueños, Yohko...**) y un volumen de características similares al **VICE** y que lleva el nombre de **X Parodies**, masivamente importado a nuestro país. Éstos han sido los primeros títulos, pero a buen seguro que no serán los últimos. A ver qué llega.

David "D"

RINCON X

EL ÚLTIMO OTAKU

Jose María Reyes

HUBO UNA VEZ UN OTAKU, EL ÚLTIMO DE SU ESPECIE, QUE FUE PERSEGUIDO SÓLO PORQUE LE GUSTABAN LOS TEBEOS JAPONESES... Y TUVO CASI TANTA MALA SUERTE COMO LOS MANGAKAS ESPAÑOLES...

DESPÍDETE, CAPULLO, SOY EL VERDUGO DE LOS OTAKUS Y VAS A MORIR.

JORGE RIERA

SKREEEE

¡DEBO UTILIZAR LAS ENSEÑANZAS DEL GRAN MAESTRO E INVOCAR LOS PODERES SAGRADOS DEL APIO EN PRIMAVERA DURANTE EL OCASO RESPLANDECIENTE!

ÓSCAR VALIENTE

¡AHÍ VA! ¡EL ATAQUE DE LA ANCHOA SALVAJE QUE DUERME JUNTO AL DRAGÓN DESPENDOLADO! ¡OFÚ!

¡¡JOÑO!! ¡QUE ME DA, QUE ME DA!

CLAN

THUNG

DÓNDE PEGO, DÓNDE

ÉSTA FUE LA ÚLTIMA CRUZADA DE UN GUERRERO QUE LUCHÓ HASTA LA MUERTE PARA DEFENDER UNA CAUSA JUSTA... ¡DESCANSA EN PAZ, CABALLERO DE OTAKU, EN NUESTROS CORAZONES SERÁS INMORTAL...

JOSE MARI (96)

¡¡ASÍ OCURRIÓ!!

Mateo Guerrero

YA SALE, YAMCHA...

AL REUNIR LAS SIETE BOLAS, TENÉIS DERECHOA TRES DESEOS.

YA LO VEO.

¡DECIDME EL PRIMERO!

*Bueno, nos vamos. Éste es el último correo, así que he agrupado todas las cartas y me he dispuesto a contestar el máximo número posible, lo siento por los que no habéis visto vuestro nombre en estas páginas a lo largo de estos 11 meses. Quiero agradeceros a todos vuestra confianza y deciros que me alegro de tener tantos nuevos amigos, así como pediros perdón por no haber podido contestar algunas preguntas que me habéis hecho (pero es que a veces no slo ponéis más difícil...). Eso es todo, nos vemos en los **Gokurakus**.*

Luis M. Berenguel, de Granollers (Barcelona), empieza diciendo que **Otaku** era para él la mejor revista del mercado, aunque claro, **NORMA** disponía de medios que la competencia no tenía -snif-. Si te gustó el comentario sobre el **Montané** del pasado número, aquí tienes su réplica (muy... ¿divertida?). **Jorge Riera** hubiera seguido colaborando en la revista si ésta siguiera publicándose. No te puedo confirmar si se celebrará un **Tercer Concurso Manga**, pero si se hace, la publicidad estará al caer. **Legend of Lenmear** y **Mugen no Jyunin** puede que sí sean publicados por esta casa. **Elementalors** sigue en Japón, pero el tercer volumen de **Riot** todavía no ha aparecido. La influencia del manga en algunos comic-books de **Marvel** e **Image** ha llegado como muy de repente, y se nota un tanto artifical, como muchos mangas españoles. Supongo que con el tiempo esto cambiará y sí podremos hablar de intercambio de influencias.

Cristina García, de Alameda de Osuna (Madrid), nos cuenta no le gustan demasiado las obras de "manga"de los nuevos autores españoles. Según su opinión, están publicando de una forma precipitada y descuidando algo primordial: la historia. **Otaku** se tarda en redactar y maquetar alrededor de una semana (de trabajo intensivo), ya que los integrantes de su "staff" tienen otras obligaciones en la editorial. El logo de la portada lo "diseñó" el maquetista de la revista. Sí, hay amistad sana entre los profesionales del medio (bueno, con casi todos). Apunto tu voto para **Barefoot Gen** (¿no me habré equivocado de correo?). Lo siento, pero el espacio de hoy no me permite hacer el estudio de tus dibujos (¿me los envías a algún **Gokuraku**?).

Francesc Medina, de Olot (Girona), no hay error de páginas repetidas en el **Otaku** nº5, se tratará de un fallo de impresión, así que puedes ir a la librería que te lo vendió para que te lo cambien. Hombre, nunca pedimos a los redactores que pongan bien nuestras obras en las reseñas, pero vaya, sería un poco estúpido criticar los productos que nos dan de comer a los de la casa, así que lo que suelen hacer es no "mostrar" los errores... pero tampoco pasarse con las flores. **Jorge Riera** no escribirá más en esta revista (bueno, ni él ni nadie) ¡Estaréis contentos!

Alejandro Moreno, de Barcelona, pregunta si **Shadow Skill** llegará algún día a España, y la verdad es que es un manga un poco raro... está bien, pero está tan cargado que te arriesgas a que reproduciendo del tomo te queden manchones en vez de páginas de historieta. **Legend of Lenmear** es más probable que aparezca en castellano, posiblemente bajo el sello de **NORMA**. De **Raqueta de Oro** no puedo arportar ninguna valoración personal porque no la he visto... ¡sorry!

Santiago González, de Santurce (Vizcaya), de momento no nos planteamos la edición de ningún CD-ROM, ya estamos trabajando en la WEB de **Internet**, y con eso ya vamos a tope. El art-book **Tir Na Sorcha** de **Akemi Takada** no incluye ilustraciones de **KOR**. No tengo espacio para el **Archivo Otaku**, así que si alguien quiere pasarte las series grabadas de **KOR** Y **Nadia**, que te escriba a: *Plaza Antonio Alzaga nº2, 4ºA. 48980 - Santurce (Vizcaya).*

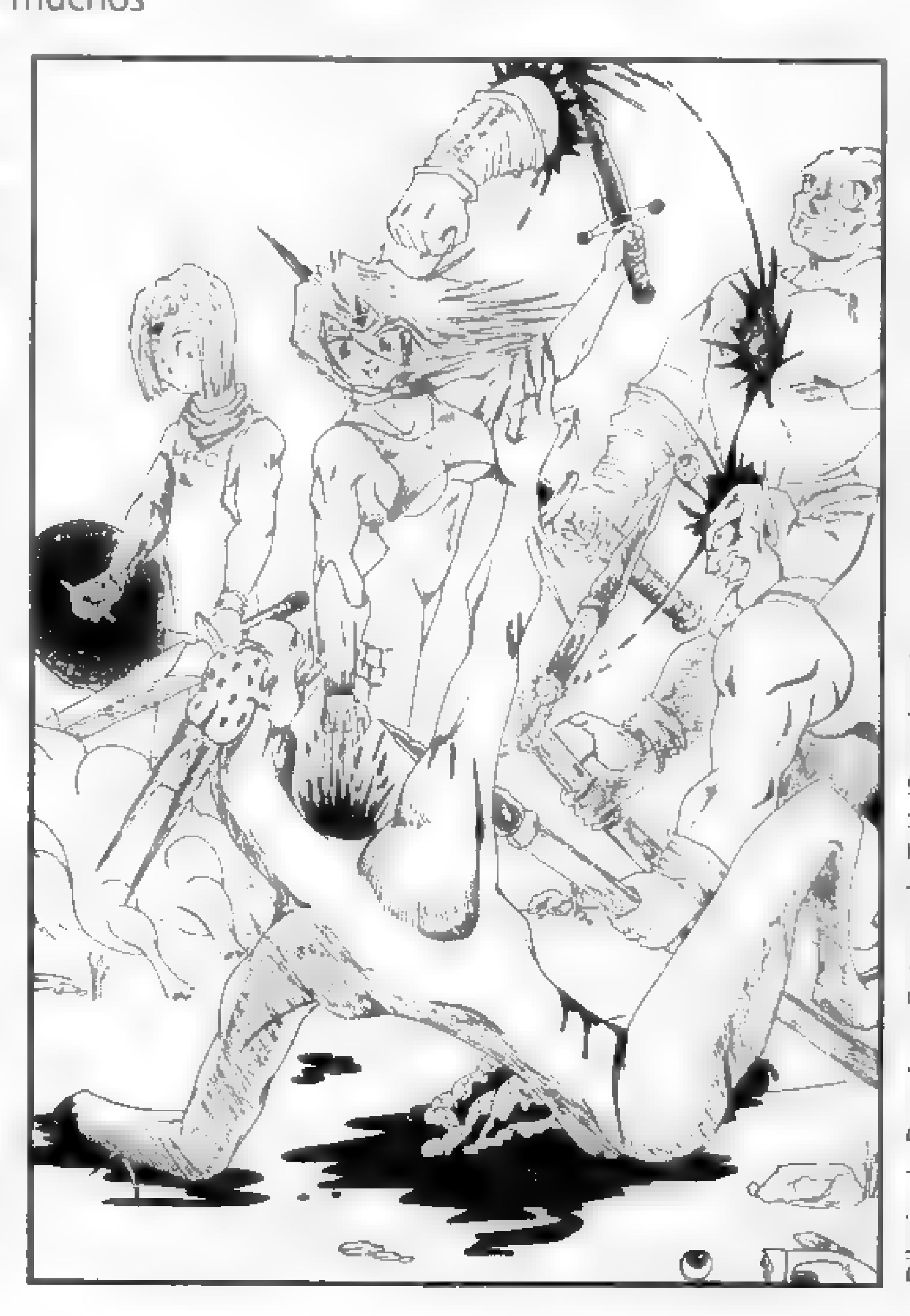
José Mari, de Barcelona, insertar una sección sobre dibjo (técnicas, etc.) hubiera sido muy interesante, ■ incluso se planteó, pero no dimos con una persona adecuada para llevarla a cabo. Tus felicitaciones ■ **Canal 33** por su espacio manga, que se suma a la de muchos otros lectores: buenos doblajes y títulos de crédito enteros. **Nacho** y **Álvaro** salen en todos los lados porque **Dragon Fall** ha diso uno de los comics más vendidos del pais. Simplemente.

Ruth fernández, de Bilbao, realiza algunas anotaciones sobre los contenidos de la revista, pero después solo me habla de las películas de **Batman**... ¡eso sí que es irse por las ramas!

José G. Barroso, de Leganés (Madrid), por lo que he oído poiblemente se publique **Dragon Pink** en España, pero no sé quién lo hará (sería interesante que se editaran también los vídeos). Ahora ha salido el cuarto tomo de **Dark Angel** en Japón, pero todavía hace falta más material para continuar con la edición española. No sé si **Glénat** publicará **Adolf**, de **Tezuka**, para mí de momento es sólo un rumor, pero la verdad es que me darían una gran alegría si lo hicieran. **Dominion Conflicto** se ha vendido muy bien, y se ha convertido en uno de los best-sellers de esta casa. **Shirow** no tiene nuvos proyectos, o al menos lo parece, ya que está centrado en continuar **Appleseed, Dominion, Ghost in the Shell** y **Orion**...

Samuel Molina, de Barcelona, en un principio, el shojo manga está dirigido a chicas, pero no por ello tiene que estar dibujado por mujeres. Tampoco por estar dirigido a éstas no tiene que gustar a chicos, simplemente son comics con más toque sentimental. Los encargados de poner el "sólo para adultos" en la portada son los propios editores, y yo también creo que **Planeta** se ha pasado calificando de repente todos sus nuevos títulos con esta categoría. No, **Óscar Valiente** no tiene 19 años, en realidad supera los 40, tiene 3 hijos, está divorciado y conduce un **BMW 320** color rojo, lo que pasa es que tiene cara de niño.

Sergio Saeba, de Cerdanyola del Vallés (Barcelona), es un enamorado de **City Hunter**, como bien refleja su apodo, y se pondrá contento cuando le diga que posiblemente ampliemos el número de páginas de la colección, aunque no está todavía confirmado. Ya lo hemos dicho en alguna ocasión, pero recordamos que a través de la cadena **Telesat** de **Hispasat** se pueden ver series de animé como **KOR** y **City Hunter** (casi entera).



Dibujo de Doménec Ratera, de Teiá (Barcelona).

Federico Lara, de Daimiel (Ciudad Real), no vamos a tocar más el tema **Mississippi**, pero me alegra ver que muchos lectores tienen la misma opinión de **Montané** que nosotros antes de haber leído el artículo del **Otaku** 10.

Joan Gil, de Sabadell, no conozco ninguna parodia X en animé, pero no me extrañaría que las hubiera. De momento te puedes conformar con los próximos títulos eróticos que va a editar **Manga Films**. No podemos publicar ya más información sobre manwas, pero en este número tienes una página dedicada a **Celia**. Si se te ocurren buenas historias pero no sabes guionizar ni dibujar, tranquilo, remítelas a las editoriales (sólo un par) y sugiere que te pongan en contacto con algún guionista para hacer equipo con él ¡así de fácil!

Francisco Dévora, de Fuenlabrada (Madrid), sí, el comienzo del año ha sido muy pobre en cuanto a novedades, pero ya ves que la cosa se ha ido animando, y no te puedes ni imaginar lo que **NORMA** va a editar de cara a fin de año... ¡novedades sabrosonas! Lo del **Mississippi** ya lo he comentado, y tienes la réplica del **Montané** en la página de **Opinión**.

Karen, de Pto. Sagunto (Valencia), sí, es una lástima cuando te pones a pensar que nadie verá los trabajos presentados a los concursos y que no han ganado, pero seguro que servirán de experiencia a sus autores, y para ayudarles a mejorar y obtener la satisfacción personal. Por supuesto que a muchos autores españoles que hacen "manga" se les notan influencias europeas o americanas, pero precisamente ahí está la gracia... ¿no crees que para leer buenos mangas no están ya los de los japoneses?

José Coronado, de Barcelona, que yo sepa, no hay más vídeos de **RG Veda**, y **CLAMP** realiza tantos nuevos proyectos que veo difícil que se propongan continuar la serie en vídeo a corto plazo. El CD **Robotech Perfect Soundtrack Album** se podía comprar a través de los catálogos ameicanos (**Advance** y demás) cuando salió, pero creo que todavía se debe poder conseguir, así que consulta a tu librero.

Miguel M. Gimeno, de Segorbe (Castellón), **David Ramírez** creó **Nininja** para **Otaku**, y no se publicará como serie. Todavía no hay tomo de **Dominion Conflicto**, pero sí lo hay de la primera parte. Buff... pregutarme de qué va **Cammy X** es un poco bestia... son historias cortas de temáticas diversas que tienen el erotismo por denominador común... sólo eso. No sé si hay manga de **Borgman** (diría que no), sí hay muchos de **Gundam** y creo que tampoco hay de **La Heroica Leyenda de Arislan.**

Iván Moreno, de Tarragona, dijimos en el número 10 que Iván estaba haciendo un videojuego de **Dragon Ball**, y no es así, está haciendo una base de datos (lo siento). Espero ese emulador de **MSX** para **PC** y los juegos de **Gainax** para curiosear... gracias. Si hubiera una obra española que, como tú dices, no tuviera nada que envidiar a una japonesa y fuera la leche, por supuesto que **NORMA** la publicaría, pero es una cosa bastante difícil de encontrar... ¿no crees?

Dibujo de Pedro L. Grau, de Pamplona

Ángel Ferrer, de Figueres (Girona), me alegro de que te haya encantado **D.N.A.²**. La verdad es que no es una obra tan profunda como **Video Girl Ai**, pero sí es chispeante y un gran cómic con el que pasar un rato divertido, sin más aspiración que esa. **Macross 7 Trash** sí llegará a España (no sé si lo he dicho ya en este correo) y posiblemente de la mano de **NORMA**. El material imprescindible para dibujar un manga es bien sencillo: papel, lápiz, goma, plumilla, tinta, regla... y poco más (añade tramas, si quieres), lo importante es el talento, pues muchos dibujantes utilizan materiales poco ortodoxos con los que consiguen resultados más personales. ¿Que hay que hacer para tener el éxito de **Oscar Valiente**? *(Oscar contesta: me gustaría dejar claro que yo no he tenido ningún éxito (no soy ningún dibujante, o director de cine, o escritor... simplemente, he logrado tabajar en esto gracias al esfuerzo y a la gente que me ha apoyado, directa o indirectamente... sólo soy un currante más. Pienso que si trabajas y crees realmente en lo que haces, las recompensas siempre llegan, aunque sea tarde).* Se habló mucho del **Salón del Cómic de Girona**, pero al parecer ya no se va a llevar a cabo. Que yo sepa, **Cyber Weapon Z** no ha sido contratado por ninguna editorial española.

Jesús Castro, de Córdoba, me remite unas páginas de sus comics, y te debo decir que debes practicar mucho más, y sobre todo aplicar detalles a tus obras. Tienes razón al afirmar una cosa: cuando alguien tiene una clara influencia de un autor (americano, japonés o lo que sea) se suele decir que tiene esa influencia y tal, pero puede que la obra en sí sea buena. En cambio, cuando alguien está muy influenciado por **Toriyama**, el recelo es total, y la obra no tiene la más mínima oportunidad de ser considerada. Es curioso, pero es así, cosas de una serie convertida en fenómeno social.

Pedro L. Grau, de Pamplona, me manda unos dibujos y debo decir que no lo hace nada mal. Yo de ti dejaría un poco de lado el b/n, ya que no se te dan nada bien los sombreados a tinta, y me esforzaría más en perfeccionar el color, que te queda muy bien y sólo está falto de más práctica. Ánimo.

Manuel A. Hernández, de Reus (Tarragona), carta traspapelada que aparece ahora, y que preguntaba por qué no estábamos en el **Salón del Manga**... ¡sí que estábamos! El que hizo las explicaciones en el mismo **Salón** de "Cómo se hace un fanzine" era **Lázaro Muñoz**, y realmente, como bien dices (que luego el tío me echa en cara que siempre me meto YO con él), se pasó diciendo cosas como que sólo vende una tía en bolas y **Dragon Ball**... más cuando se está tatanto el tema de un fanzine, que precisamente puede huir de comercialismos. Sí, él no era precisamente la persona indicada para esa exhibición.

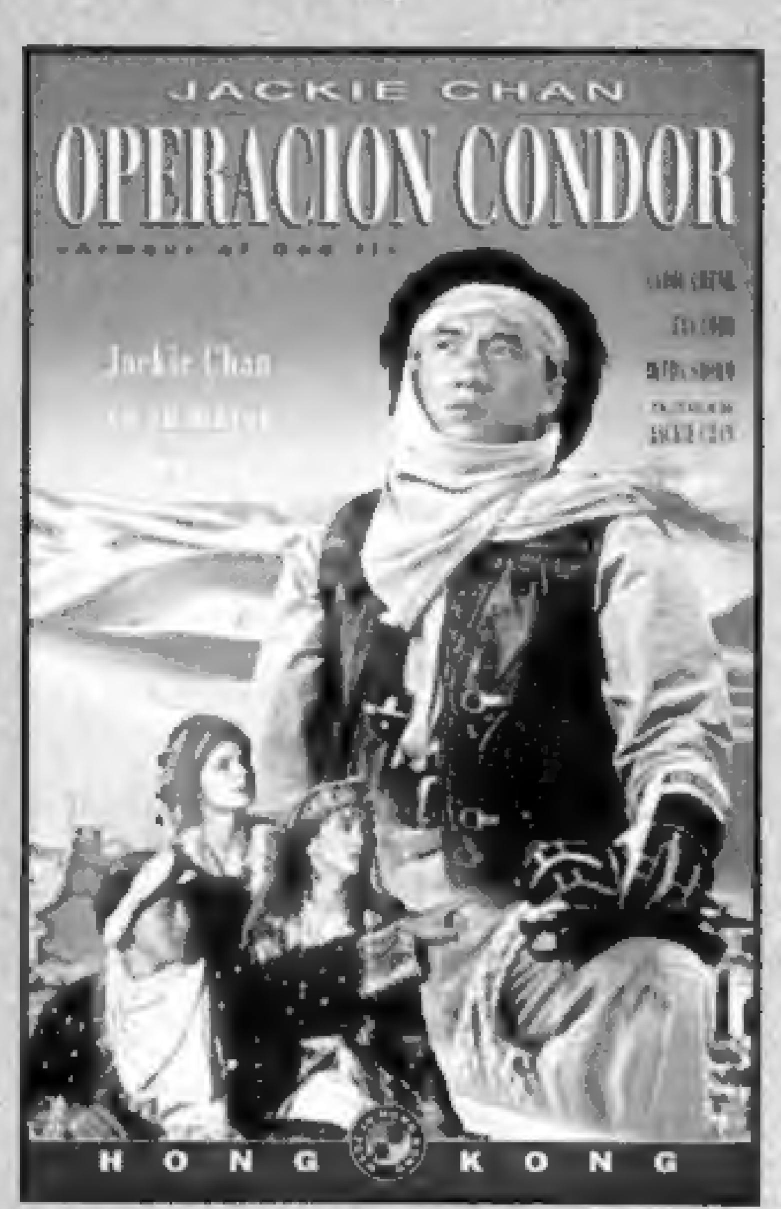
Doménec Ratera, de Teiá (Barcelona), la edad de nuestro coordinador ha sido desvelada en este mismo correo, y **Carlos J. Olivares** tiene bastantes menos añitos que él... unos 30, puesto que el pobre se va a la mili este verano (mucha suerte, **Carlos**, y que te sea leve). Tus dibujos están bastente bien, vas por buen camino, así que ahora sólo hay que ponerse a practicar a saco... pero olvídate de editar hasta dentro de 2 o 3 años.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **Isidro Sánchez**

OPERACIÓN CÓNDOR (1991)

Director: *Jackie Chan.*
Guión: *Jackie Chan y Edward Tang.*
Protagonistas: *Jackie Chan, Carol Cheng, Eva Cobo, Ikeda Shoko.*
Golden Harvest

Operación Cóndor es en realidad la 2ª entrega de **Armour of God**, película de 1987, donde **Jackie Chan** daba su particular versión de las aventuras de un **Indiana Jones** asiático (aunque a **Harrison Ford** nunca le pasara por la cabeza arriesgar su vida durante el rodaje de una película, cosa bastante habitual en la trayectoria de **Jackie Chan**).
En esta ocasión, **Chan**, provisto de un presupuesto mayor (este film es una de las producciones más caras de la historia de Hong Kong) y abundantes efectos especiales, tiene el encargo de recuperar un gran cargamento de oro en barras que fue enterrado por los nazis en una base secreta del desierto africano durante la 2ª Guerra Mundial. En su aventura se verá acompañado de tres bellas mujeres, un par de árabes patosos y un grupo de mercenarios liderados por un nazi.



Destacar que parte de su rodaje transcurrió en tierras españolas, y si no, fijaros a partir de la aparición de la furgoneta con el logo de Telefónica y la actriz (¿?) española **Eva Cobo**, que representa a la perfección su papel de rubia boba -(os aseguro que no es ningún elogio). Le recomendaría a esta rubia teñida que observara el papel de **Kate Kapshaw** en **Indiana Jones y el Templo Maldito**, que, sin ser una actuación maravillosa, da mil patadas a la de **Cobo**.

La acción finaliza en una pelea sorprendente (y delirante) frente a un poderoso ventilador que hará imposible cualquier movimiento habitual.

A los que tienen la mala costumbre de apagar el vídeo o la televisión (o salirse del cine) en el momento en que salen los títulos de crédito, que cambien de hábito. En esta ocasión (al igual que en **Isla de Fuego**) **Jackie Chan** nos ofrece una selección de "tomas falsas" en las que podremos ver desde la típica secuencia que no sale ni a la de tres, pasando por aquella en la que los protagonistas deben pararse debido a un ataque de risa, hasta la toma en la que **Jackie Chan** por poco pierde la vida debido a un error.

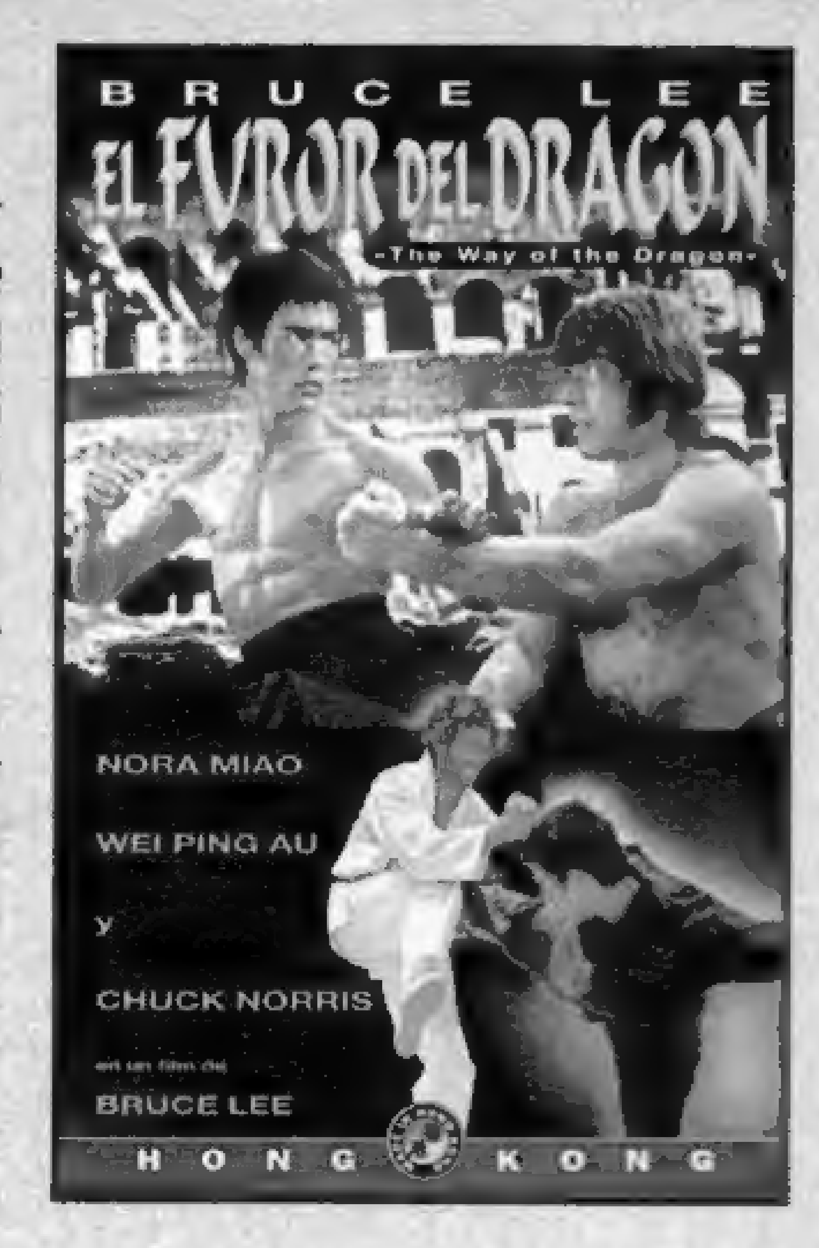
Una historia divertida, una interpretación de **Jackie Chan** dentro de su línea habitual y mucha acción es lo que encontraréis en esta película.

EL FUROR DEL DRAGÓN (1972)

Director y guionista: *Bruce Lee.*
Protagonistas: *Bruce Lee, Nora Miao, Chuck Norris, Bob Wall, Wong In Sik.*
Golden Harvest / Concord

Bruce Lee es **Tong Loong**, un joven que llega a Roma desde China con la misión de proteger un restaurante amenazado por la mafia local, que está interesada en los terrenos que ocupa el establecimiento. Después de frustrar varios intentos de apoderarse del local, la mafia decide contratar a un asesino profesional, un americano artista de las artes marciales y carente de escrúpulos interpretado por **Chuck Norris** en el que sería su primer papel cinematográfico. Finalmente los dos se enfrentarán en un combate a muerte delante del Coliseo Romano, un duelo que la crítica mundial ha catalogado como uno de los más impactantes y mejor logrados de los filmados ahasta ahora. Como curiosidad, decir que esta pelea se rodó en Hong Kong, con fotografía del Coliseo como fondo, debido a que caducó el permiso que obtuvieron para rodar en el escenario real antes de finalizar el rodaje.

El Furor del Dragón supone el debut de **Bruce Lee** como director, y aunque el guión no fue una cosa del otro mundo, **Bruce** usó el film como vehículo para explorar nuevas formas de rodaje: trasladó la acción de Hong Kong a Europa y contrató a artistas marciales occidentales para su film. Ésta película también le permitió tomar su "marca personal": los nunchakus. Dicho artilugio está prohibido en Gran Bretaña, pero no sólo su venta, sino también ser mostrado en películas y similares.



Por primera vez, esta película podrá verse en su totalidad en nuestro país (y en formato panorámico) ya que la única versión sin censurar sólo podía verse hasta ahora en cantonés, cosa que, como podéis suponer, limitaba mucho su exhibición.

Tomás Pardo

VENTA POR CORREO DE MATERIAL JAPONÉS

Compact Disc

Ha nacido Otakuland, tu nuevo servicio de venta por correo de material japonés. Tenemos todo lo que te puedas imaginar. CDs, posters, cromos, ramis, figuras, etc. Más de 200 títulos diferentes en CDs de anime (consultanos) al precio de **3500 pts**, incluidos gastos de envío.

Increibles ofertas también en todo tipo de material. ¡Anímate! ¡ Ya puedes conseguir merchandise japonés fácilmente y a buen precio!

Haznos tu pedido o informate mediante teléfono, fáx o carta. Horarios de Oficina. Servimos a toda España.

¡Aquí tienes una pequeña lista con algunos de de nuestros títulos ymaterial disponible. ¡Llámanos!

Tambien servimos a tiendas.

Figuras Super Battle Collection DBZ

CD ROM Eróticos

TENEMOS GRAN VARIEDAD EN CD ROM EROTICO PARA PC Y MAC. VARIOS TITULOS:
- LA BLUE GIRL
- OGENKI CLINIC

ETC.

LISTA DE COMPACTOS

-LAPUTA
-KIKI'S
-TONARI NO TOTORO
-FIVE STAR STORIES
-GUNDAM
-URUSEI YATSURA
-RECORD OF LODOSS WAR
-VAMPIRE PRINCESS MIYU
-LEGEND OF GALACTIC HEROES
-MACROSS
-ANIME HOT WAVE
-OMOIDE POROPORO
-YOTODEN
-CITY HUNTER
-MAISON IKOKU
-KIMAGURE ORANGE ROAD
-Y'S
-RANMA 1/2
-NAUSSICCA
-AKIRA
-DRAGON QUEST
-DRAGON BALL Z
-JOE HISAISHI
-ARION
-SAINT SEIYA
-20 MENSOU NI ONEGAI
-SAMURAI TROPPERS
-YAMATO
-1991 BEST OPENING CLIPS
-B.G. CRISIS
-VIDEO GIRL AI
-AAI MEGA MISHAMA
-TOKIO BABYLON
-THE WEATHERING CONTINENT
-SAILOR MOON
-PATLABOR
-BRONZE-CATHEXIS
-TOUCH
-BE-BOY CLUB
-JOJO...
-CAPTAIN TYLOR
TENCHI MUYO!
-BLUE SEED
-GUNBUSTER
-ANGELIC
-ROCKMAN X
-TENSHOUKI
-RAIDEN II
-PRINCESS MAKER II
-THE BLOODY FAMILY
(de casi todos estos CD, tenemos varios de cada título. Su precio varia si son dobles o más.)

OTROS PRODUCTOS :

-POSTERS: Dragon ball, Sailor moon, Slam dunk, City Hunter, K.O.R., Maison Ikoku, Ranma 1/2, Ah! My goodness, Kiki's delivery Service.

-FIGURAS: Super Battle Colection (16 modelos), Dragon Ball resina, Super deformers, Street Fighter, Chrono Trigger...

-RAMIS: Eróticas, Sailor Moon, Bastard, Dragon Ball..

-BARAJAS DE CARTAS: Maison Ikoku, Dragon Ball, Sailor Moon, Street Fighter, Ranma 1/2, Magic Knight Rayearth, Yu Yu Hakusho, Slam Dunk, AA mega Mishama...

-SHITAJIKIS: Sailor Moon, Dragon Ball, Slam Dunk, Ranma 1/2, AA Mega Mishama...

-PUZZLES: Dragon Ball, Sailor Moon, AA mega Mishama...

-VIDEO JUEGOS DE ANIME: para Super Nintendo, Saturn, Playstation.

-RELOJES CALENDARIO: Sailor Moon, Dragon Ball, Totoro.

-RELOJES DE PULSERA: Dragon Ball, Sailor Moon.

-MAQUETAS

-TAZOS: Dragon Ball, (mínimo 20, o cuatro sobres).

-CHAPAS: Dragon Ball, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho.

-PINES: Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma 1/2 .

-BANDERAS (Persianas): Dragon Ball, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho, Kimagure.

-RING MOVILES: Dragon Ball (+ set complemento)

-REVISTAS

-TOMOS MANGA

-LIBROS DE ILUSTRACIONES

LIBRERIAS FRANQUICIADAS:

ACCIÓN CÓMICS
C/ Azcoitia, 54. Carabanchel. 28044, Madrid. Tel: 91/5086298

EJIDO CÓMICS
C/ Jaén, 10. El Ejido,

C/ Arenal, 26.
Tel/Fax: (91) 559 73 48

ANIME, ANIMEX y MANGA COMIC son marcas de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76 torre - 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17 - E-mail : manga.films@seker.es